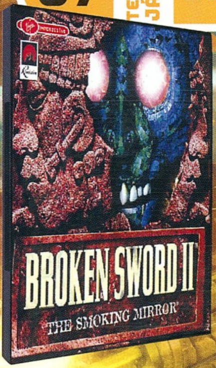
132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

07

TELJES JÁTÉK

BROKEN SWORD 2



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

[ismertetők]

RISE OF NATIONS · GHOST MASTER
ENTER THE MATRIX

[hardver]

CREATIVE LABS JUKEBOX 2
ATI RADEON ÉS GEFORCE FX KÖRKÉP

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

GRAND THEFT AUTO 3: VICE CITY
10 OLDALAS VÉGIGJÁTSZÁS

> 1645 Ft

9 771588 929007 00307

2003/07

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékostársakat Ózdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen NEM emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendes SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...



te is az SMS falon!

Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzétek ha lehet.
Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@ipma.hu



...Óvjuk értékeinket...
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

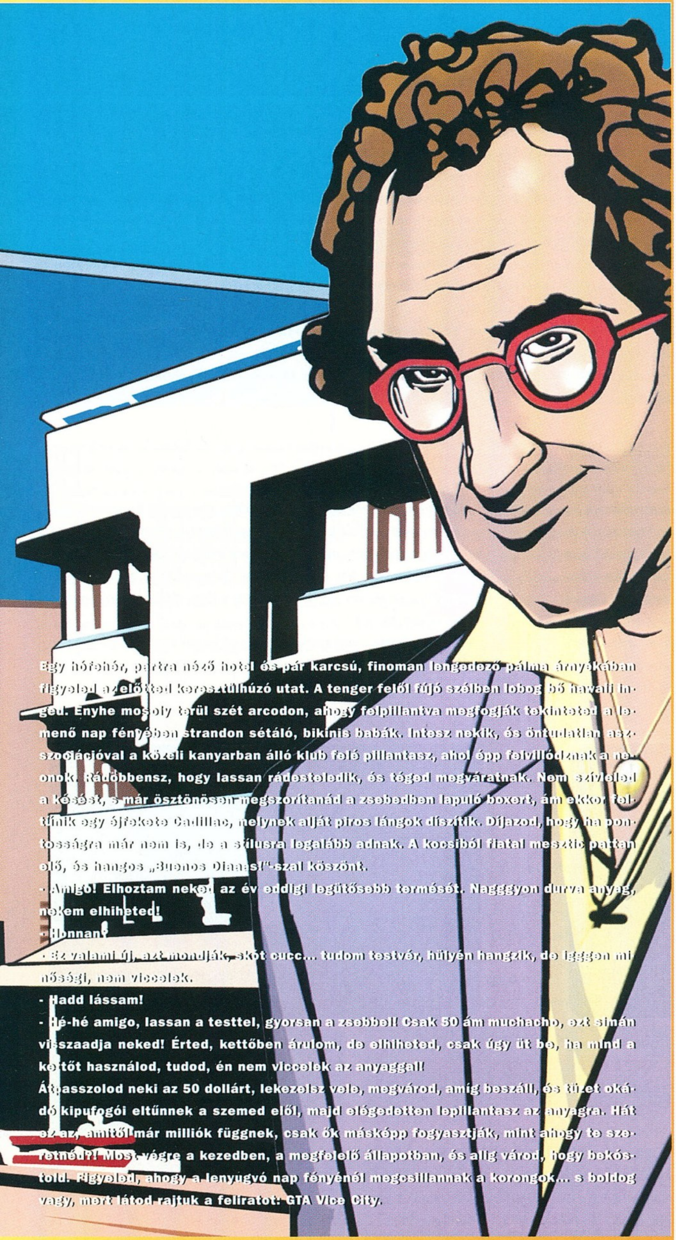
TARTALOM

INTRO

Végre valahára az idei tanév is befejeződött, most már lelkiismeret-furdalás nélkül elő lehet venni azokat a játékokat, melyeket év közben hanyagolni kellett a tanulás miatt. Jó is az ebben a kánikulában, de azért ne feledkezzetek meg a szabadtéri programokról sem, a sötét szoba helyett néha nézzetek ki a vízpartra is, érdekes dolgok várnak ott benneteket (vízi sportok, monokinis lányok). Az előző hónap gyatra játéktermésével ellentétben most igazi csemegéket szolgálunk fel. Itt van mindjárt a Vice City, amelyről előző hónapban épphogy csak lecsúsztunk, de legalább volt időnk alaposan kivesézni, ennek bizonyítékául fogadjátok szeretettel a 10 oldalas végigjátszást. Sajnos a Matrix játék nagyon nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, kár volt ilyen ígéretes címet így elpocsékolni. A Ghost Master viszont percek alatt belopta magát a szerkesztőség szívébe, rég játszottunk már ilyen egyedi és szórakoztató programmal, a következő Gamerben vissza is térünk rá a végigjátszás erejéig. Amint látjátok, sikerült betartani ígéretünket, és összenyomtuk a Broken Sword második részét egy CD-re. Ennek köszönhetően a demók külön CD-t kaptak, így olyan nagy nevek is rákerültek, mint a Rise of Nations vagy a Breed. Külön kiemelném az E3-as animációgyűjteményt, a legjobbakból állítottunk össze egy kis csokrot. A végére hagytam a rossz hírt: sajnos az idei tábor nem jött össze. A helyet, ahol eddig voltunk, sajnos eladták, és gondok adódtak a tartaléktáborral is. Ott leszünk viszont a Szigeten, ne felejtsetek el meglátogatni minket. GAMER TEAM



A HÓNAP JÁTÉKA



Egy hófehér, partra néző hotel és pár karcsú, finoman lengedező pálma árnyékában figyeled az előtted keresztülhúzó utat. A tenger felől fújó szélben lobog bő hawaii inged. Enyhe mosoly terül szét arcodon, ahogy felpillantva megfogják tekinteted a lemenő nap fényében strandon sétáló, bikinis babák. Intesz nekik, és öntudatlan asszociációval a közeli kanyarban álló klub felé pillantasz, ahol épp felvillódznak a neonok. Rádöbbensz, hogy lassan rádesteledik, és téged megváratnak. Nem szívleled a késést, s már ösztönösen megszorítanád a zsebedben lapuló boxert, ám ekkor feltűnik egy éjfekete Cadillac, melynek alját piros lángok díszítik. Díjazod, hogy ha pontosságra már nem is, de a stílusra legalább adnak. A kocsiból fiatal mesztic pattan elő, és hangos „Buenos Diaaas!”-szal köszönt.

- Amigo! Elhoztam neked az év eddigi legütősebb termését. Nagggyon durva anyag, nekem elhiheted!
- Honnan?
- Ez valami új, azt mondják, skót cucc... tudom testvér, hülyén hangzik, de igggen minőségi, nem viccelek.
- Hadd lássam!
- Hé-hé amigo, lassan a testtel, gyorsan a zsebbel! Csak 50 ám muchacho, ezt simán visszaadja neked! Érted, kettőben árulom, de elhiheted, csak úgy üt be, ha mind a kettőt használod, tudod, én nem viccelek az anyaggal!

Átpasszolod neki az 50 dollárt, lekezelsz vele, megvárod, amíg beszáll, és tüzet okádó kipufogói eltűnnek a szemed elől, majd elégedetten lepillantasz az anyagra. Hát ez az, amitől már milliók függnek, csak ők másképp fogyasztják, mint ahogy te szeretnéd?! Most végre a kezedben, a megfelelő állapotban, és alig várod, hogy bekóstold. Figyeled, ahogy a lenyugvó nap fényénél megcsillannak a korongok... s boldog vagy, mert látod rajtuk a feliratot: GTA Vice City.

GTA3: VICE CITY

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver munkatárs: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A Matesz 2003. I negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám 16485.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Kápé** peter.g.keri@aexp.com
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwareoc.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Nyár van! Tudom, nem volt túl nehéz kitalálni, hiszen mostanában leginkább a melegben tobzódunk, na meg az E3 utórezgéseiben. Bár most, hogy a teljes játékunk (Broken Sword II) ráfért egy CD-re, így az egyéb témáknak két teljes korong jutott. A „hatalmas" szabadságot kihasználva a rovatvezetők pillanatok alatt elfogyasztották a nekik szánt helyet, hiszen nyílt pár új rovatunk is, valamint Menyus is kedveskedett egy újabb Heroes bónusz CD-vel. A magyarítások rovatot újra felélesztettük, és a stratégiai játékok kedvelői is megtalálhatják már a saját, külön-bejáratú rovatukat. Májusi számunk egyik melléklete a Trainz volt, és mivel igen kedvező fogadtatásra lelt, ezért úgy döntöttünk, hogy a CD mellékleten elindítunk egy ezzel kapcsolatos rovatot is. Az extrák alatt a Vice City rajongói is kiélhetik vándorlási hajlamaikat, és ezentúl már attól sem kell félniük, hogy eltévednek, hiszen ott a város összes térképét fellelhetik. A filmelőzetesek közül is nehezemre esett kiválasztani azokat, melyek helyet foglalhattak a nekik fenntartott részen, leginkább az fáj, hogy a Wonderful Daysnek szerintem nincs sok esélye, hogy megjelenjen itthon.

A második lemezen most hat játék demóját találhatjátok meg, melyek közül pár igencsak ígéretesnek tűnik. Ide rejtettük el továbbá pár program videoelőzetesét is (a Half-Life 2 nagyon meggyőzően fest).

Azt hiszem, innen már csak vízparti szórakozást, strandröplabdás lányokat, pálmafákat és hasonló jókívánságokat mindenkinek, találkozunk a következő alkalommal. Én mentem csobbanni. LAWMAN

RISE OF NATIONS:

Brian Reynolds a Civilization II és az Alpha Centauri után megalapította a Big Huge Gamest, és hároméves fejlesztés után kihozták a Rise of Nationst. A játék ügyesen ötvözi a Civilization sokrétűségét az Age of Empires sorozat valós idejű harcrendszerével. Ezt még megfejelték egy meglepően jó grafikus motorral, amely ugyan még mindig az Age of Kingsre épül, de a rengeteg újításnak köszönhetően nincs miért szégyenkeznie. A Rise of Nations igazából többjátékos üzemmódban dominál, de roppant szórakoztató a Riskre emlékeztető, egyjátékos hadjárat is. 18 különféle nemzet közül választhatunk, melyek különleges egységeikben és nemzeti jellegzetességükben térnek el a többiektől. Kihagyhatatlan darab.



BREED:

... Áj hev ö bed fííling óbáut disz...- találta mondani a Darwin anyacsavar legénysége, amikor beléptek a Nagy Sárgolyó atmoszférájába. Sehol egy rezesbanda, egy Bécsi Fülharmonikások, de még a százpúpú zsiványzenekar sem jött ki eléjük. Újból felcsendült az amerikánus filmekből már jól ismert klisé: mi van, ha a Nagy Galacsint már nem az emberek hajtják, JÓL?

A kapitány hangja azonban bátorítóan hullámzott végig a legénység sorain – Cseppet se féljetek! A tenyészet az enyészeté lesz!



› **TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK:** Colin McRae Rally 3, Neighbours From Hell, Next Gen Tennis 2003, Pure Pinball

ROVATOK: Action! › Counter-Strike › Heroes of Might & Magic › Magyarítások › Stratégia › Trainz › Unreal Tournament 2003 › Hálózatok **JAVÍTÁSOK:** Battlefield 1942 v1.4 › Enter The Matrix v1.52 › Grand Theft Auto: Vice City v1.1 › Mistmare v1.6 › WarCraft III v1.06 **PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN:** DivX 5.0.5 Pro › Media Player 9 WinXP verzió › Media Player 9 Win9x verzió › RadTool v1.5v › VobSub v2.23 feliratozó › Norton Antivirus frissítés (2003/06/10) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › FAR Manager 1.70b5 › Total Commander 5.51 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 5.0.1a › Internet Download Manager 3.15 › mIRC 6.03 › No Frills Timer 2.1 › SurfSaver v2.3 › Capture Express 1.3 › CaptureEze Pro v8.08 › HyperSnap-DX 5.11.00 (Magyar) › SnagIt 6.2.2 › ACDSee 5.0.1 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50 beta 10 › Winamp3 › AutoMate 5.0.4 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.40 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinAce 2.20 › WinRar 3.20 (Magyar) › WinZip 9.0 beta › DirectX 9.0a › NVidia detonator driver 44.03 (/Win9X/ME/XP/2k) **HÁTTÉRKÉPEK:** Colin McRae Rally 3 › Echelon: Wind Warriors › Enter The Matrix › Finding Nemo › Grand Theft Auto: Vice City › Mistmare › MotoGP 2 › Rise of Nations › The Elder Scrolls III: Bloodmoon › The Hulk › Will Rock



BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

> **Fejlesztő:** Revolution > **Kiadó:** Virgin Interactive > **Web:** www.revolution.co.uk

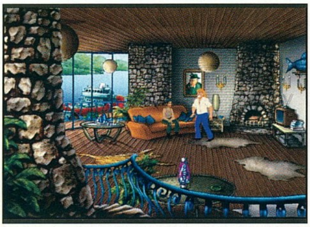
Nico és George gyanútlanul sétált be az elismert francia professzor villájába, nem is sejtve, hogy a dél-amerikai akcentussal beszélő inas rosszban sántikál. Ezután az események viharos gyorsasággal követték egymást, s mire George magához tért, máris egy székhez kötözve találta magát a Föld egyik legmérgesebb pókjának társaságában. Innentől kezdve az események megállíthatatlanul peregtek, egymást érték az életveszélyes helyzetek. Hőseink a bolygó legeldugottabb részeire is eljutottak (maja piramis, karibi szigetek). Útjuk során rengeteg barátot és ellenséget szereztek maguknak (sok poént csak azok érthetnek meg, akik játszottak az első résszel). Sokáig fogalmuk sem volt arról, hogy ki vagy mi áll a rejtélyes események mögött, de aztán a kirakós játék utolsó darabkája is szép lassan a helyére került. A két önjelölt magándetektív nem kevesebbre vállalkozott, mint arra, hogy megakadályozzák a maja halálisten kiszabadítását, és ez által megmentsék a Földet.

A mára már klasszikusnak számító LucasArts-, Westwood- és Sierra-kalandjátékok mellett volt még egy sorozat a hőskorban, mely óriási rajongótábort szerzett magának. A Broken Sword két tagja a mai napig a játéktörténelem meghatározó részét képezi. Jómagam is nagy rajongója voltam ennek a műfajnak, szinte az összes nagy klasszikus kalandjátékot végigjátszottam, és nem túlzás azt mondani, hogy az angoltudásom jelentős részét innen szereztem be. Manapság sajnos a műfaj kihalóban van, az új generáció inkább egymás legyilkolásában leli örömét, csak az FPS és az RTS a „menő". A Broken Sword 2 megjelentetésével szeretnénk megmutatni a fiataloknak is, milyen játékokkal játszottunk mi (a BS 2 1997-ben, vagyis már hat éve megjelent), jó lenne, ha ezáltal ők is felfedeznék a kalandjátékok által nyújtott élményeket. A BS 2 klasszikus, kézzel rajzolt kalandjáték, amelyben egyáltalán nincs szükség se gyors reflexekre, se irdatlan erőműre. A grafika (bármilyen meglepő) 640*480-as, nincs is lehetőségünk magasabb felbontásba kapcsolni. Ennek ellenére gyönyörű, és jól láthatóan az animátorok sem puszira kapták a fizetésüket.

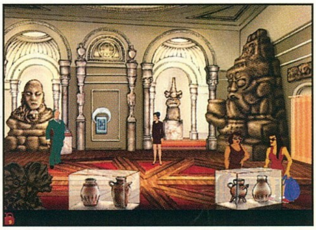
A grafika mellett külön ki kell emelni a zenét is, végre nem valami negyedosztályú techno cincogást hallunk a háttérben, hanem igazi zenészekkel (és igazi hangszerekkel) felvett, remekül megkomponált darabot. Amennyiben nem vagyunk túlzottan türelmetlenek, akkor még egy aranyos dalt is kivárhatunk Quaramonte-ben, a piacon. Csak jót tudok mondani a szinkronszínészekről is, a franciák akcentusa különösen tetszett.

Játékmenet tekintetében sincs a Smoking Mirrornak szégyenkeznivalója, okosan felépített, ravasz fejtörőkkel megtűzdelt kalandjátékhoz van szerencsénk. Nem nevezném túl nehéznek, de még a tapasztalt játékosoknak is kell legalább két nap, mire befejezik. A teljesen kezdők úgy 20-25 óra tiszta játékidőt remélhetnek, ennyi idő alatt lehet végigvinni. Az eredeti (1997-es) változat még két CD-n jelent meg, ezt a mai tömörítők segítségével sikerült leredukálnunk egyre. A játék alap-, illetve középszintű angol nyelvtudást igényel, ideális arra, hogy játszva bővítsük a szókincsünket.

Reméljük, hogy ez a kellemes kis kalandjáték legalább annyi örömet okoz nektek is, mint nekünk, semmiféleképpen ne hagyjátok ki. Nem árt tudni, hogy készül a trilógia harmadik része, The Sleeping Dragon címmel, érdemes odafigyelni a Revolutionre, a srácok okoznak még meglepetéseket ebben az iparágban. **Mocsy**









FIRST PERSON SHOOTER

UNREAL TOURNAMENT 2004. A multiplayer üzemmódra kihegyezett Unreal Tournament sorozat új taggal bővült, a 2004-es kiadás ősszel jelenik meg. A csomag tartalmazza a teljes 2003-as játékot, az időközben megjelent, ingyenesen letölthető kiegészítőket, valamint az új pályákat (van belőlük vagy 20). A játékmenet két új játékmóddal gazdagodott (assault, onslaught), ezeket kifejezetten a rajongók kérésére vették be a csomagba. Az új textúrák és fegyverek (minden fegyver egyedi célkeresztet kap, lehetőségünk lesz egyszerre két gépkarabélyt kézben tartani) mellett a vezethető járművek is (tankok, terepjárók, űrsiklók, bombázók, légpárnások) megjelentek. A képeket elnézve erős a gyanúm, hogy a fejlesztők lenyomtak néhány parti Halót, megdöbbentő a hasonlóság a két terepjáró között. Ettől az apróságtól eltekintve az UT 2004 roppant ígéretesen nézett ki, gyanítom, hogy meghatározó szereplője lesz az őszi FPS-piacnak.

Megjelenés: 2003. ősz

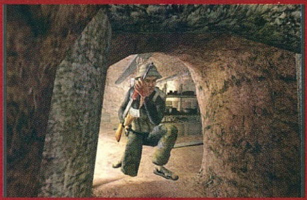


Unreal Tournament 2004

MEN OF VALOR: VIETNAM. A Medal of Honor: Allied Assault óriási sikert és elismerést hozott a 2015. néven ismert fejlesztőcsapatnak. Gondjaik akadtak azonban az EA-val (a közelmúltban csúnya pereskedés vette kezdetét néhány vitatott dokumentum miatt), ezért kiadót váltottak, a vietnami FPS-üket immár a Vivendi Universal fogja megjelentetni. A fejlesztők nem bíztak semmit a véletlenre, a konkurenciával ellentétben végre valahára elfelejtették a mára már megkopott Quake 3 motort, helyette inkább a modern Unreal Warfare engine-t használták. Az eredmény nem is maradt el: a grafikusok élethű dzsungeleket, komor templomromokat és fullasztó alagutakat varázsoltak a képernyőre. A külcsín mellett nem hanyagolták el a játékélményt sem, az eszetlen lövöldözés helyett itt inkább a csapat összehangolt tevékenységére lesz szükségünk annak érdekében, hogy minél hatékonyabban, és lehetőleg veszteségek nélkül teljesítsük a feladatot. A küldetések végrehajtásához korabeli fegyvereket, köztük az elesett



Unreal Tournament 2004



Men of Valor: Vietnam

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2003

BEST OF SHOW

HALF-LIFE 2



BEST ORIGINAL GAME

FULL SPECTRUM WARRIOR



BEST PC GAME

HALF-LIFE 2



BEST CONSOLE GAME

HALO 2



BEST ACTION GAME

HALF-LIFE 2



BEST ACTION/ADVENTURE GAME

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



BEST FIGHTING GAME

SOUL CALIBUR II



BEST ROLE PLAYING GAME

FABLE



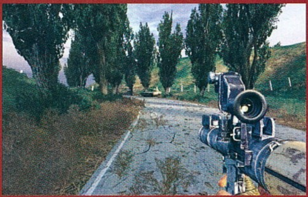
BEST RACING GAME

GRAN TURISMO 4

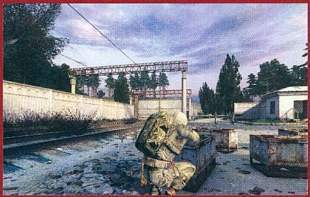




S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

vietkongoktól zsákmányolt orosz gépkarabélyokat és rakétavetőket is felhasználhatjuk. Nem maradhattak ki persze a vezethető járművek sem, harcolhatunk APC-vel, terepjárókkal, motorbiciklivel, sőt még UH-1es harci helikopterrel is. A játék párhuzamosan készül Xboxra és PC-re, a fejlesztők szerint azonban nem kell attól tartanunk, hogy PC-re valamiféle gyengécske konzolátiratot kapunk.

Megjelenés: 2004. tavasz

S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST. Az 1986-os csernobili katasztrófát a világ legnagyobb atomerőmű-balesetének tartják számon. A betonszarkofágba zárt négyes blokk megihlette az ukrán GSC-t (Cossacks, Codename: Outbreak, American Conquest...), új, futurisztikus FPS-ük a katasztrófa színhelyén játszódik, illetve annak 30 km-es körzetében. A Stalkerek a közhiedelemmel ellentétben nem szuper kommandósok, sőt még csak nem is katonák. Egyszerű guberálók (persze alaposan felfegyverezve), akik a Zóna területén található ereklyék begyűjtéséből élnek meg. A vállalkozás meglehetősen veszélyes, a sugárfertőzött területen vad mutánsok, az orosz hadsereg katonái és a konkurens Stalkerek keserítik meg az életünket. A saját fejlesztésű X-Ray motor csodálatos képi világa mindenkit lenyűgözött, ehhez jött még hozzá a nagyszerű fizika és a kifinomult mesterséges intelligencia. FPS-ekben (habár szabadon válthatjuk a nézőpontot első és harmadik személyben) megszokhattuk már, hogy vezethetünk járműveket. Ezúttal sincs ez másként, annyi csupán a különbség, hogy Csernobil környékén orosz gyártmányú gépjárművekkel furikázhatunk (Lada Niva, Moszkvics, Kamaz stb.). A konkurenciától (Half-Life 2, Doom 3) eltérően a Stalker mindenki számára hozzáférhető volt, szabadon ki lehetett próbálni a különböző pályákat. A fejlesztők szerint a játék karácsonyra egészen biztosan elkészül, már csak a THQ-n múlik, hogy a boltokba kerül-e az ünnepek előtt.

Megjelenés: 2003. vége

CS: CONDITION ZERO. Szegény Condition Zero már több fejlesztőcsapatnál járt, mint amennyinél egy pályafutása csúcsán lévő örömlány. Eredetileg a Rogue Entertainment fejlesztette, akiktől aztán átkerült a Gearbox INC-hez. Ők viszont képtelenek voltak folytatni érdemben a munkát, többek között a HALO PC-s változatának elkészítése miatt. A Valve ezért ki is vette a projektet a kezükből, és a Ritual Entertainmentnek adta. Ez nem feltétlenül volt örömteli húzás sem a Valve, sem a rengeteg Counter-Strike rajongó szemében, hiszen már a legelső információk alapján kiszivárgott valami, aminek ideális esetben sohasem szabadott volna napvilágot látnia. A ritualos fiúk ugyanis, mint emlékeztek egy korábbi hírre, kerek-perec megmondták, inkább a szingli játékmódot szeretnék erőltetni, nem pedig a multiplayer taktikai csapatjátékot. Ez a legutolsó hivatalos információ, és azóta már belenyugodni látszik mindenki. Több képet és néhány animációt már fellelhettünk korábban is különböző médiacsatornákon, de végső soron az E3-anyagok biztosítottak minket a felől, hogy egyre kevesebb az esélye annak, hogy ez a játék valaha is nagyot fog robbanni. Még az is kérdéses egyáltalán, hogy elkészül-e. Persze, ez már a rosszmájú szóbeszéd rész, csak nem jut a Duke Nukem Forever sorsára ez a játék is. Hajh, vajon mi lett volna, ha a Rogue Entertainmentnél marad a fejlesztés? A CZ lehet, hogy már régen a boltokban lenne. Reméljük a legjobbakat!

HALO. A Halo megjelenése is közeleg PC-re, így aki még nem játszotta volna végig százötvenszer Xboxon, az most megteheti majd. A MAC-tulajok



Men of Valor: Vietnam



CS: Condition Zero



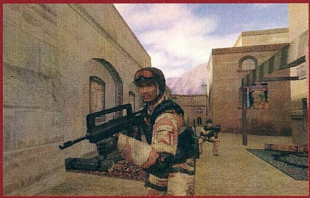
Halo



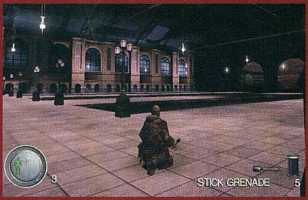
Men of Valor: Vietnam



CS: Condition Zero



CS: Condition Zero



Sniper Elite


Sniper Elite


DOOM III

se búslakodjanak, mert a Halo majdnem egyszerre jelenik majd meg mindkét platformon. Lesz játszható demó is, de csak a teljes játék megjelenése után. (Mint az Unreal Tournament esetében például.) Multi bétatesztről is suttognak titkos internetes forrásaink, így tessék nap, mint nap levelet írni a Bungie-nak, hátha beválogatnak valakit.

SNIPER ELITE. A Wanadoo és a Rebellion (Aliens vs. Predator, Gunlok) közösen kezdett bele egy második világháborús FPS-be, amelyben a megszokottól eltérően nem szövetséges, hanem német mesterlövészt kell irányítanunk (első és harmadik nézetben váltakozva). 1945 tavaszán járunk, az oroszok már Berlint ágyúzzák. A CIA elődje (OSS) beszervezte a német hadsereg egyik legtehetségesebb mesterlövészét, Peter Mauert. 10 roppant veszélyes küldetést kell teljesítenie, hogy megkapja az amerikai útlevelet, és végleg megmeneküljön a háború borzalmaitól. Fegyverarzenáljának legfontosabb darabja a mesterlövész puska, de ezen kívül számos gyilkoló eszközt is bevethet küldetése teljesítésének érdekében. A felhasználható fegyverek között ugyan szerepel a páncélököl, a géppuska és a lángszóró is, de a legtöbb küldetésben észrevétlennek kell maradnunk, így ezeket a durvább (és főként hangosabb fegyvereket) csak nagyon ritkán használhatjuk. A grafikus motorról sokat nem lehet elmondani, tisztességes iparos munka, de nem ez fogja megszorítani a Doom III-at.

Megjelenés: 2003. vége

PAINKILLER. Daniel Garnernek nem volt szerencséje. Nem elég, hogy szörnyethalt egy autóbalesetben, még bennragadt a purgatóriumban is, mivel háború tört ki a pokol és a mennyország között. Ennyi elég is a kerettörténetből, nem kell tovább rombolni a Painkillert, egészen kellemes meglepetést okozott. A játékmenetet tekintve inkább a mostanában oly divatos limonádé-FPS-ekre hasonlít (Serious Sam, Will Rock stb.), megyünk előre, és darabokra szaggatjuk a ránk törő hordákat. A lényeg a tűzerőn és nem a jól átgondolt taktikán van, nem igazán kell attól tartanunk, hogy a lőszerünk elfogy. A lengyel srácok által fejlesztett FPS meglepően jól nézett ki, és ha ehhez hozzáadjuk, hogy a fizikáért a Half-Life 2-ben használt Havok 2 rendszer felel, akkor már egészen más szemmel vizsgálhatjuk a játékot.
Az egyik bemutató pályán egy hatalmas óriás ellen kellett küzdenünk, aki roppant kalapácsával komoly földrengéseket idézett elő, minek következtében a környékbeli sziklák megrepedtek (a játék realitásértékét ugyan kissé rontja az az apróság, hogy elegendő lőszerrel kilőhetjük az óriás kezéből a kalapácsot, de ezzel ne törődjünk). A teljes játékban 20 teljesen különböző pálya fog szerepelni (a kiállításon kipróbálhattuk azt a pályát is, ahol egy Velencéhez hasonlító, vízre épült városban kellett motoros banditákat elintéznünk).

Megjelenés: 2003. ősz

DOOM III. Emlékeztek? John Carmack tavaly azt állította, hogy nem fogja két E3-on bemutatni fejlesztését. Úgy tűnik, mégis kénytelen volt ezt tenni... Ettől függetlenül nagyon nagy várakozás előzi meg a novemberi megjelenést, bár a Half-Life 2 büntetés bizonyára nehéz perceket okozott Carmacknak, aki emiatt inkább a technikai részleteket osztotta meg a publikummal és az újságírókkal. Korábban is lehetett tudni, de így már hivatalossá vált, hogy jelenleg már minden karakter motion capture eljárással lett kidolgozva, csak néhány szörnyike animációja készült kézzel. Nem nagyon szeretné azt sem, ha a motor egyik legtöbb erőforrást felhasználó részét, a realisztikusan paráztató árnyékokat ki lehetne kapcsolni ezzel is teret nyitva a nem DX9-es kártyák általi Doom III futtatásának. Több részlettel nem untatnánk titeket, inkább álljon itt egy Xbox-tulajok számára valószínűleg örömteli hír: lesz Doom III Xboxra is. Ámen!

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD. A kiállításon lett bejelentve a Raven Shield első hivatalos kiegészítője, az Athena Sword. Három országban (Horvátország, Olaszország, Görögország) üldözhetjük a terrorista csoport maradékát nyolc küldetésen keresztül. Az arzenálunk hét fegyverrel bővül a küzdelemben. Megjelenés valamikor az év végére várható.


Painkiller


Rainbow Six 3: Athena Sword


Painkiller


Painkiller


Rainbow Six 3: Athena Sword



HALF-LIFE 2

Fejlesztő: Valve > **Kiadó:** Vivendi > **Web:** www.half-life2.com

Minden évben megfigyelhető, hogy az E3 körül elkezd pezsegni az élet,a show előtti hetekben sorra érkeznek a hivatalos bejelentéseka jobbnál jobb játékokról és magán a kiállításon is remekbeszabott fejlesztéseket lehet látni mindenfelé. Ez törvényszerű. A tavalyi év legnagyobb durranása a Doom III volt. John Carmack ugyan azt állította, hogy ő nem az az ember, aki egy játékot két egymást követő E3-on is bemutat, mégis ez lett a helyzet. Azonban idén már nem a Doom III lett a legjobban díjazott sikervárományos, hanem a méltán előre is felistenített Half-Life 2. Több díjat is elnyert a kiállításon, melyek a show legjobbja - legjobb PC-s játék - legjobb akciójáték voltak. Akárhogy nézzük, három olyan kategóriában tarolt, ahol nagyon erős a mezőny. A show legjobbjai között megtalálható a Gran Turismo 4, és a Halo 2 is. Mégis, teljesen jogos a "zsűri" döntése, elég csak egy pillantást vetnetek a képekre, és elolvasni az ismertetőt.

TÖRIÓRA. A Valve gárdája az egyik legjobb, legsikeresebb játékot készítette el a Half-Life képében, mely mérföldkő volt nem csupán grafikai megvalósításában, hanem ami még fontosabb, új szintre emelte a filmszerű cselekményt az FPS játékokban. Az első rész már 5 éve jelen van a piacon, és ne feledjük, a Half-Life motornak köszönhetjük a Counter-Strike-ot is, amely nem több, mint a legtöbb online játékost számláló taktikai FPS csapatjáték évek óta. Rengetegszer polírozták már fel a Half-Life motort, hogy ellenálljon az idő nem is annyira vas, mint inkább technológiai újítás-orientált fogának. A próbálkozások sikere ellenére már tisztán körvonalazódott, hogy tovább nem lehet foltozgatni az engine-t. Nincs is már rá szükség, hiszen az idei E3-on Gabe Newell, a Valve marketingfőnöke lerántotta a fátylat a Half-Life 2-ről. Az eredményről itt olvashattok, de egyet jól jegyezzetek meg, ez a játék csak ezekkel a szavakkal lesz jellemezhető megjelenésekor: büntető, csonkító, porba alázó, szívmegállást okozó, kómába ejtő... És ami a legkomolyabb az egészben, hogy idén már a kezünkben foghatjuk, szagolhatjuk, de a legfontosabb dolgot is megtehetjük vele: megetethetjük éhező CD-meghajtónkat, és lekapcsolt villany mellett újra belebújhatunk Gordon Freeman bőrébe, immáron új színvonalon... Szeptember harmincadikán... Addig nyomás a barkácsboltba, vásároljátok fel a teljes raktárkészlet feszítővasat, és tessék egyet-egyet elhelyezni a lakás minden stratégiai pontján a biztonság kedvéért...

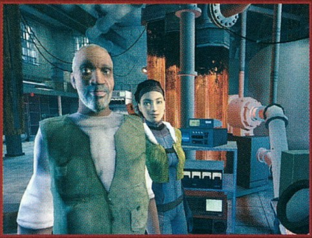
Az E3-on bárki megbizonyosodhatott róla, hogy az az 5 év, amelyet a fejlesztésbe öltek, maradéktalanul megérte. Ha végigülte valaki a hosszú várakozást, kövér bemutató keretében megismerkedhetett a játékmotor képességeivel, és rengeteg... ismétlem... RENGETEG játékbeli jelenetet láthatott. Mindezt maga Gabe Newell tolmácsolásában, aki dinamikusan, rutinosan, jókedvűen ecsetelte, hogy a közönség éppen mit lát. Mondanom sem kell, hogy lesápadt arcok, döbbent tekintetek villództak mindenfelé, hiába volt a szakma felkészülve bármire, mióta az első Doom III és S.T.A.L.K.E.R. képek megjelentek. Véleményem szerint (és a látottak alapján ítélve) mindkét rivális komoly bajban lehet, noha egyiket sem kell félteni, biztosan nem lesz gond az eladásokkal egyik vetélytárs esetében sem. A játékok megjelenése, ha a kiadók tartani tudják, érdekesen alakul majd: szeptemberben Half-Life 2, novemberben Doom III és S.T.A.L.K.E.R. Ha ez így marad, a Half-Life 2 komoly vásárlóerőt szippanthat el a semleges beállítottságúaktól.

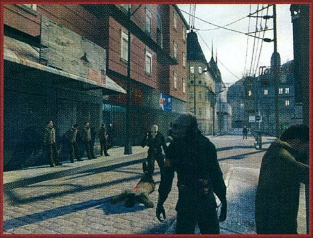
A téma most azonban nem Carmack mester és nem is az orosz géniuszok műremeke, hanem a HL2. A bemutatóból megtudott információkat igyekszem nagyobb csokorba szedni, remélhetőleg a CD-mellékleten megtaláljátok az E3-as anyagok egy részét.

A TÖRTÉNETRŐL. A sztori, 15 évvel az ominózus incidens után, nem a Black Mesa központban foly-

> AMIRŐL A VALVE HALLGAT

Visszajut-e Gordon a Xen bolygóra?
Milyen új fegyverek lesznek?
Lesz Team Fortress 2?
Hány új szörny lesz, és milyenek?
Mi miatt fogunk az emberek pártján harcolni, tehát milyen sztorielem miatt lesznek a monszterek dádás-bácsik?
Lesznek emberi ellenfelek, mint anno a kommandósok?
Milyen multiplayer módokat kapunk majd?
Milyen járműveket lehet használni?





tatódik, hanem egy városban, melynek neve sejtelmesen csak City 17. Európai városkaszerű környezet, futurista képsorok. Az átlagos benyomás szerint teljesen jól lemodellezett alien invázió utáni sérült épületek, kihalt utcák és autóroncsok mindenfelé. Gordon még mindig G-Mannek dolgozik, persze részleteket nem nagyon lehetett megtudni. Mégis, az aktatáskás fickó legalább ismét kéznél lesz, hogy bonyolítsa a dolgokat. Legrosszabb esetben már a legelső adandó alkalommal fejbe kólintjuk a legközelebbi hordóval, hogy ne szaladjon olyan gyorsan. De erről később :) A xeni idegenek továbbra is jelen lesznek, de a fő fenyegetést egy új organizmus jelenti, mely sokkal inkább technológiaorientált, mint a korábbi rosszfiúk. Az ellenfelek változatosak a visszatérő arctámadóktól kezdve az óriási pókszerű lényeken át lesz itt minden vérszürcsölő, nem kell aggódni. Sőt, több idegent a saját oldalunkra állíthatunk néhány pályán. Hoppá :)

MINDEN JÁTÉKMOTOROK CSODÁJA. Az egész Half-Life 2-t a „Source" motor hajtja, amely gyakorlatilag négy fő egységgel büszkélkedhet. Páratlan karaktermegjelenítés, hihetetlen grafika, interaktivitás és remek mesterséges intelligencia.

A karaktermegjelenítés káprázatos. A G-Man-mimika az egyik legforróbb újítás benne, amely körülbelül 40 különálló arcizmot mozgat a szereplők arcán, ehhez párosul a forradalmian modellezett szem, melyet ellipszis alakúra terveztek, és képes fókuszálni. Gondoljatok bele, mekkora lehetőségek állnak az ilyen apróságok mögött. Az egyik animáción jól látszott, hogy Alyx (aki Gordon segítője lesz a történetben, mellesleg nagyon pipec kis bébi...) a beszélgetés során nem csupán szemben állt Gordonnal, hanem elnézett mellette teljesen korrektül modellezve így a rendes dialógust. Nem is beszélve arról, hogy képes volt rémült arccal „mögénk" nézni, és figyelmeztetni, hogy valami veszély közeleg hátulról. Bámulatos! Ezzel persze még nincs vége a mimikának és a karaktermegjelenítési finomságoknak, hiszen olyan szájmozgást programoztak a G-Man mimikába, hogy bármelyik szereplő ajkai képesek akármilyen nyelv magán- és mássalhangzóinak pontos, vizuális leképzésére. (Értsd: a szájmozgás kínaiul is stimmel, nem csak angolul.) A fogakon speciális shader van, hogy csak a legjelentéktelenebbet említsem! A társak és az ellenfelek több ezer poligonból álló, természetesen bump mappelt formában feszítenek a képernyőn. Minden szereplőnek személyisége van, és meglepve tapasztaltuk, hogy többen visszatérnek majd, mint túlélők a Black Mesa-incidensből. (Barney, a kissé félénk külsejű biztonsági őr és Dr. Kleiner, az egyik a professzorok közül, akik elindították a kísérletet anno a HL1-ben.)

A grafikáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A HL2 megtekintése előtt, nem gondoltam volna, hogy összeráncolt szemöldökkel nézek majd a Doom III helyszíneire és részlettelennek tűnő karaktereire. Kemény szavak ezek, én is csak a kiszivárgott alfa és a hivatalos képek alapján tudok ítélkezni, de higgyétek el, a mérleg erősen a Half-Life 2 irányába billen. Mindehhez párosul a hivatalos bejelentés, miszerint a játék 8.1-es DirectX-et támogató kártyával is eljárókeretezik majd. Hozzátenném persze, hogy maximális felbontásban DirectX 9-es kártya a minimum. Az egész bemutatót Radeon 9800 PRO-n nyomták le, amely meggyőző sebességgel matekozta le a helyszíneket. 128 MB memóriás kártya ajánlott lesz, ugyanis több, mint 80-120 MB-nyi textúra mozog folyamatosan a pályán.

A megjelenítés okozta sokk után a közönség alig győzte összeszedni a székek alól a már korábban leejtett állkapcsokat. Hogy miért? Mert Gabe Newell belekezdett a Source engine fizikai képességeinek ecsetelésébe. Minden tárgy sűrűséggel




> **BIZTOS TÉNYEK**

Az arctámadók ismét a mi arcizmainkat szeretnék majd szétpempőzni!

MOD-lehetőség. (Fincsi, Counter-Strike 2? :))

Barney nagyobb szerepet kap! (Avagy hogyan végezzünk önbizalom-növelő kurzust 5 év alatt, és váljunk félénk biztonsági őrből gyilkológéppé!)

Minimum konfig: TNT1-es videokártya és 800 MHz-es P3. (Ezzel biztosított legalább félmillió gyengébb kategóriás géppel rendelkező játékos bizalma :))

Nem lesz átléphetetlen, 15 perces intro. :)

Nem lesznek átvezető animációk, mindent a Source engine számol majd.

A sérülésfizika páratlan lesz. Azaz kis pörkölődés a tapétán = kis pisztoly, nagy, fekete, rozzant lyuk égett tapétadarabokkal a falon = nagyobb csúzli.

12 fejezet lesz a sztoriban, minden fejezet alatt több pályával, a már jól bevált mini töltésrendszerrel.

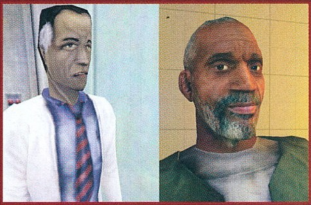
Külső teres és szoba-konyhás hent egyaránt lesz!

Minden szereplőnek saját arca lesz, így nem kell többé aggódni az ismétlődő tudósok miatt.









és tömeggel rendelkezik a HL 2 világában. Minden karakter és textúrázott elem fizikai tulajdonságokkal van felruházva, így bármi hathat bármire. Nem vicc, először mindenki mosolygott a bemutatón is, hogy persze-persze, aztán hirtelen csend lett, mikor Gabe beledobott a makulátlanul shade-elt vízfelületbe egy dobozt, egy üveget, majd az egészre egy matracot. Leírhatatlan volt a viselkedésük, de azért megpróbálom megvilágítani, hogy mi történt. A fémdoboz elkezdett süllyedni, majd mivel levegő van benne, visszaemelkedett pici fodrokat hagyva maga körül. Ezután megérkezett az üveg, amely még lejjebb nyomta a fémdobozt, de csak addig, míg az üveg el nem merült, majd a matrac egyik fele a vízen úszva, a másik része pedig a doboz tetején pihenve, gyönyörűen meghajolva lebegett a víz felszínén. Hoppá! (2) Ezután csak ráadásként az antigravitációs fegyverrel bemutatta a nézőknek, hogy egy karaktert hogyan lehet a lábánál fogva lógatni a levegőben, és rázogatni a végtagjait. Erre nincs szó, látni kell! A terepformálás már szinte említésre sem méltó, displacement mapping rulez. Járművek is lesznek, nem is kevés, repülni előreláthatóan nem lehet majd, de homokfutót már mindenképpen irányíthatunk, baráti kis pufogóval a tetején. A prezentáció első blikkre is verte az Unreal Karma engine-es járműveit. Hoppá! (3)

Sejthető tehát, hogy a gameplay és a fizika olyannyira összeforr majd a Half-Life 2-ben, hogy már nem csak a fegyverekre hagyatkozhatunk, hanem pl. letéphetünk radiátorokat, majd hozzávághatjuk az ellenfelekhez. (Ezt is láttuk!) Fegyvereinkkel akár ki is lőhetjük egy-egy híd fa alapú tartógerendáit ezzel is a vízbe rogyasztva a felénk közelgő ellenfeleket. Ááááááá! Fejfogós-ordítozós fázisban vagyok már szinte, annyira tökéletes látványt nyújtottak a bemutatók!

A gépi intelligencia már csak hab a tortán. Fedezéket keresnek, gondolkodnak, csoportokba verődnek, megkerülnek, sőt, a terepviszonyokat is kihasználják. Tudom, hogy ilyet már hallottatok százszor, csak az a baj, hogy a Valve srácai valóban leprogramozták, és ugyan nagy részük még mindig biztos, hogy script alapú mozgás lesz, de már szabad szituációban is látszott, hogy a rosszfiúk, vagy akár a csapattársak mire lesznek képesek.

A Half-Life 2 sokkal könnyebben MOD-olható, mint az első rész volt. A Valve rengeteg oktató és segédanyagot hoz majd nyilvánosságra, hogy a lehető legkönnyebbé tegyék a modkészítők vágyálmainak megvalósítását. Egyelőre egy cég kaparinthatta meg csak a teljes SDK-t, mely a megjelenéskor már minden érdeklődő fejlesztő számára elérhető lesz megfelelő mennyiségű és vastagságú boríték letétele mellett. Az egy cég, a Troika (Vampire: Bloodlines), és ők is csak azért kivételezettek, mert a Valve-nál rajonganak a Fallloutért, így puszipajtásként sörözgetnek a fejlesztőkkel. Már előre borzongok, és szerintem nem csak én (igen, a hűtőszekrény is jól érzi magát, köszöni szépen...), hanem a Counter-Strike-megszállottak is. Olyan CS-t lehet összehozni a Source motorral, hogy még a most említett hűtő is megnyalja a tíz tojástartóját örömében! Hoppá! (sokadik)

VÉGÍTÉLET (SZEPTEMBERIG SOHA TÖBBÉ HOPPÁ?). Összefoglalásként megjegyezném, hogy a szerkesztőség tagjai egyetértenek velem abban, hogy az idei év legnagyobb durranása készül a HL2 révén, és mindenki transzba esett állapotban próbál lebegni esténként a monitor előtt, hogy elegendő lelkierőt gyűjtsön ahhoz, hogy kibírjon még egy napot a teljes verzió nélkül. Nem csodálkoznék, ha a megjelenés körüli napokban a szerkesztőségben kisebb párbajok alakulnának ki a cikkírás jogaiért. :) Most szépen tegyétek le az újságot, és tessék leballagni a jelzett barkácsboltba, de ne bántsátok szegény nyugdíj előtt lévő nénit, csak akkor, ha véletlenül HL2-dobozon eszi a pizzáját... ■ -=FLATLINE=-





CALL OF DUTY

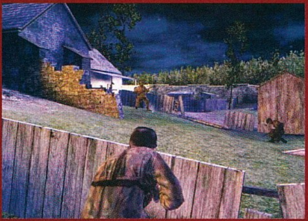
Fejlesztő: Activision > **Kiadó:** Infinity Ward > **Web:** www.callofduty.com

Az FPS műfajában otthonosan mozgó játékosok szerint a 2002-es év legjobb alkotása a Medal of Honor volt. A sajtó és a játékosok egyöntetű véleménye szerint a 2015 által fejlesztett Quake III motoros játék hozta a legnagyobb újítást ebben a műfajban, és ezt az eladások is bizonyították, több hónapon keresztül a listák élvonalában (a karácsonykor megjelenő Spearhead kiegészítő tovább erősítette a pozícióit) tanyázott. Éppen ezért ért mindenkit váratlanul a bejelentés, miszerint a csapat két részre szakadt, és a jövőben új kiadók alatt fejlesztenek tovább. A Medal of Honor nevet persze nem vihették át, az az EA birtokában maradt, aki a viszonylag ismeretlen TKO Software-t bízta meg (az első PC-s fejlesztésük a Breakthrough) a második Medal of Honor-kiegészítő elkészítésével. Sajnos a kiállításon még csak be sem mutatták, pedig a közlemények szerint már ősszel a boltokba kerül. A 2015-ből kivált 22 főből álló csapat gyorsan átigazolt az Activisionhöz (felvették a jól hangzó Infinity Ward nevet), és gőzerővel láttak neki a Call of Duty készítéséhez. Az eredmény minden képzeletünket felülmúlta, számomra a show egyik legkellemesebb meglepetését nyújtotta. A Medal of Honor hasonlóságot le sem lehetne tagadni, az eredeti játék legjobb részeit láthatjuk viszont. A grafikáért még mindig a régi, Quake III-as motor a felelős, de igazából

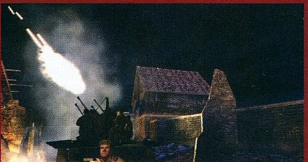


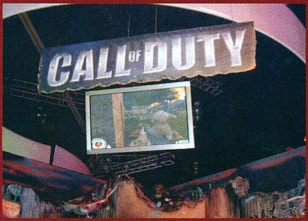
rá sem lehet ismerni, annyi változtatáson ment keresztül. Az Activision külön standot épített fel a Call of Duty kedvéért (katonai dzsipbe szerelt PC-kkel), ahol a nagyközönség több, hálózatba kötött gépen próbálhatta ki a játékot. Itt jegyezném meg, hogy ez a fajta hozzáállás sokkal szimpatikusabb volt, mint a „többórás sorban állás után láthatsz egy videót" (amely persze perceken belül letölthető lesz az internetről) megoldás, hiszen itt játék közben bármikor kérdezhetsz a melletted álló fejlesztőtől, és olyan dolgokat is kipróbálhatsz, amilyeneket máshol nem. Az E3-as bemutató pályán egy kis francia falut kellett megtisztítanunk az ott állomásozó német egységektől. A Call of Duty egyik igen fontos újítása az, hogy nem egyedül kell megnyernünk a háborút, egy csapat részeként kell tevékenykednünk, és bizony, ha valamit nem jól csinálunk, akkor annak az egész osztag látja a kárát. Szokásomhoz híven a pálya elején lelkesen rohantam az első német lőállás felé, majd hirtelen azon kaptam magam, hogy több sebből vérezve fekszem a földön, és néhány pillanat múlva kezdhettem elölről a pályát (a Call of Duty automatikusan ment, pályánként többször is). A második próbálkozás alkalmával már jóval megfontoltabban közelítettem meg a német állásokat, a futás helyett inkább a kúszást választottam kihasználva a fedezékeket (fatörzs, bombatölcsér, döglött tehén). Közben persze a németek megállás nélkül lőtték a terepet, golyók süvítettek el a fülem mellett, gránátok robbantak, és a német vonalak mögött légvédelmi ágyúk tüze világította meg az éjszakát. Iszonyatosan jó hangulat áradt a programból, még az sem zavart igazán, hogy lépten-nyomon lelőttek. Minden házért kemény csatákat kellett vívnunk, és legnagyobb meglepetésemre ebből az osztag tagjai is bőszen kivették a részüket. A mesterséges intelligencia jelesre vizsgázott: a sebesült bajtársakat kihúzzák a tűzvo-















nalból, a katonák zárótüzet zúdítva fedezik az előrenyomuló társakat, és pompásan kihasználják a fedezékeket. Még az is előfordult, hogy felhívták a figyelmemet a védelem gyenge pontjaira (váratlan irányból támadva meglephettünk a németeket, akik nem is számítottak támadásra arról az oldalról). A küldetés célja a németek légvédelmi ütegeinek az elhallgattatása volt, ezeket azonban erősen védték, még akkor is lőtték a szállítógépeket, amikor megtámadtuk az ágyúkat. Első ránézésre a harc meglehetősen kaotikusnak tűnt, de aztán kiderült, hogy a mieink nagyon is tervszerűen nyomultak előre (azért a németeket sem kellett félteni, egy-egy MG-34-es géppuskafészek kifüstölése embert próbáló feladat volt).

A játék annyira magával ragadott, hogy vagy háromnegyed órán keresztül nem mozdultam a székből (ezután az egyik fejlesztő megkérdezte a véleményemet, mire csak annyit tudtam kinyögni, hogy k.... jó, erre persze egyből fülig ért a szája, és közölte, hogy ezeket a reakciókat szeretik a legjobban :)). Az ősszel megjelenő végleges játékban 24 küldetést nyomhatunk négy hadjáraton keresztül. Három nemzet képviselőivel (amerikai, angol és orosz) küzdhetünk a frontokon az egymáshoz kapcsolódó hadjáratokban, ahol a végső cél Berlin lesz. Minden katona korhű fegyverekkel lesz felszerelve, de természetesen elvehetjük az elesett ellenfelek felszerelését is. A vezethető járművek terén meglehetősen szűkszavúan nyilatkoztak, látszott, hogy tartanak a konkurenciától, nem szeretnék az ötleteiket máshol viszontlátni.

A Call of Duty ama kevés játékok egyike volt, melyek igazán az E3-on mutatkoztak be először, és nem okoztak csalódást. Egy az egyben hozta a Medal of Honor hangulatát, a bemutatott harcjelenet megközelítette, sőt helyenként túl is szárnyalta a klasszikus partraszállós részt. Az őszi megjelenés biztosnak látszik, és még a kissé elavult grafikus motor mellett is a szezon egyik nagy kedvence lesz. A Medal of Honor: Breakthrough-nak nagyon kell kapaszkodnia, igen kemény vetélytársat kell megszorítania! Ha fogadnom kellene, akkor bizony a Call of Dutyra tenném a tétemet. ■ **Mocsy**



BREED

Fejlesztő: Brat Designs > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.breedgame.de

Az ember természeténél fogva kíváncsi. Kíváncsisága azonban megszámlálhatatlan alkalommal sodorta bajba, így aztán nem csoda, hogy a különböző FPS-ekben szinte az összes idegen létformát sikerült már ránk, nyomorult földlakókra szabadítani. Nem történt (ezt kéretik befejezett jövő időnek tekinteni) ez másképp az Űr 2602-ik esztendejében sem, mikor is az aktuális űrcowboyokat egy addig ismeretlen, a pillanat hevében Breedre, azaz Falkára keresztelt vérszomjas létforma támadta meg.

Valahogy így kezdődött az egész hajcihő. A Breed hatalmas veszteségeket okozott a Földnek, de az emberiség csak nem akart behódolni, és – igaz ugyan, hogy csak nagyon lassan, de – kezdett felülkerekedni a betolakodókon. A besaliusi kolóniák felszabadítására tett kísérlet azonban katasztrófába torkollott: a Föld két legnagyobb anyahajója ugyan felmorzsolta a Breed erőket, a flotta azonban csúnyán lerongyolódott, és egyedül a USC Darwin volt képes megtenni a visszautat a Naprendszerbe. A hajó legénységét azonban sokként érte a nem várt meglepetés – a Breed csak elterelő hadműveletnek használta a kolóniák lerohanását, és míg a földi flotta azok felszabadításán fáradozott, a Breed megkerülte őket, elfoglalta az anyabolygót, és megkezdte a terraformálást, minek következtében a tengerszint vészesen megemelkedett. Az emberiség azonban még nem állt készen a herderi jóslat beteljesítésére – kisebb gerillacsoportok a karizmatikus Carla Alvarez vezetésével sikeresen hátráltatták az inváziós erőket hatalmuk megszilárdításban, és a USC Darwin sem hagyta annyiban a dolgot: Föld körüli pályára állva, álcázó rendszereinek oltalma alatt, Carlával együttműködve azon dolgozott, hogy – kihasználva a meglepetés erejét – a mérleget újra az emberiség javára billentse...

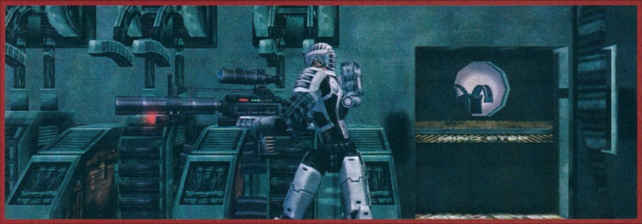
Nos, a sztori talán nem túl eredeti, a kezdőlökést mindenesetre megadja a Brat Designs első játékához, melynek preview változata Mocsy E3-as kirándulásának utóhatásaként landolt a szerkesztőségben. Telepítés után igen tisztelt főszerkesztőnk azonnal belevetette magát a sűrűjébe, kezdeti lelkesedése azonban az órák múlásával egyre alább hagyott, annyira, hogy kis könyörgés után sikerült lenyúlni tőle a CD-ket egy bemutató erejéig. Teltek-múltak a napok, és többtucatnyi, a fejlesztők felmenőit felemlegető sértő szókapcsolat megalkotása (ugyebár a preview verziók nem mentesek a hibáktól, de a Breed minden várakozásomon túltett, LaWMaN a megmondhatója:)), no és néhány küldetés teljesítése után azért a játék csak belopta magát a szívembe.

HALO KLÓN? Őszintén bevallom, mint újdonsült Xboxtulajdonos, még mindig a Halo hatása alatt vagyok, és már a menü láttán afajta deja vu érzés kerített hatalmába, mely a programmal eltöltött órák alatt egyre csak erősödött. Aki játszott már a Halóval, az tudja, hogy ez a hasonlóság szinte kizárólag pozitív irányba befolyásolhatja a Breed megítélését, akinek pedig még nem volt hozzá szerencséje, az a tél folyamán bepótolhatja ezt a hiányosságot. Bár a menü alatt a Halo helyett a Darwint láthatjuk, és a zene is más hangfekvésben szólal meg, a játék első pályájának elindítása után végleg eloszlottak a kétségeim a játék ihletőjét illetően: a nyitó motívum kísérteties hasonlóságot mutat a Halo











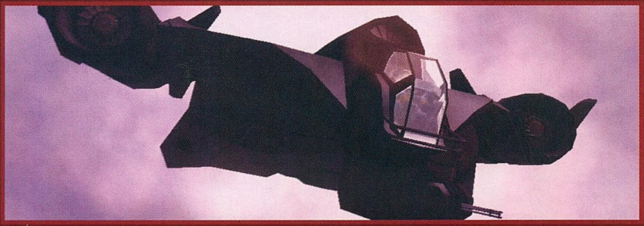
Silent Cartographer című pályájával, ami egyáltalán nem baj, sőt. Az eligazításon minden egyszerűnek tűnt, de a feladat tényleges végrehajtásakor bizony már nem vettem olyan könnyedén az akadályokat, mint ahogy azt első látásra, és a gyakorló küldetések teljesítése után gondoltam volna, ezért már most szeretném kiemelni: a Halótól eltérően a Breed nem hentelős játék. Ebből adódóan itt nem mehetünk bele az ellenséges tömegbe Rambo módjára, ugyanis pár jól irányzott lövés gyorsan a másvilágra küld minket. És meglehet, hogy a játéknak ebben a korai verziójában a mesterséges intelligencia még nem remekelt, azt el kell ismernem, hogy célozni átkozottul jól tudnak. A Breed teljesen csapatalapú játék, ami az egyjátékos módban is maradéktalanul teljesül, ugyanis a küldetések alatt bármikor belebújhatunk társaink bőrébe, így aztán a hagyományos „nyolc és fél tonnányi fegyvert cipelek a hátamon" FPS alaptétel sem érvényesül, mivel a csapat tagjai eltérő kiképzést kaptak, és csak bizonyos fegyverosztályokat képesek kezelni. A legáltalánosabb egység a GRUNT (így, csupa nagybetűvel, merthogy rövidítés őkelme: Genetically Revived UNiversal Tactical Sentient. Igazuk van, a GRUNT sokkal rövidebb...), ő az alapja a földi hadseregnek, és mint a nevéből is látható, szinte korlátlan mennyiségben áll rendelkezésre, hála a modern géntechnológiának. A heavy gunner kezeli a nehézfegyvereket, az ő feladata a tankelhárítás és a tisztogatás, míg az elmaradhatatlan mesterlövész ezúttal is kulcsfontosságú szerepet játszik a felderítésben és az ellenséges őrszemek kiiktatásában. A csapattagok közötti váltogatás lehetősége komoly taktikázásnak is helyet ad, hiszen embereinket megfelelő pozícióba állítva és jó ütemben váltogatva közöttük gyors és hatékony rajtaütéseket hajthatunk végre.

TANKOLJUNK! A Brat Designs csapatát igazán nem vádolhatjuk azzal, hogy nem haladnak a korral, ugyanis a mai divatnak megfelelően számos járművet tehetünk magunkévá (na, nem úgy, nem kell mindjárt rosszra gondolni!). Példának ott van mindjárt a tank, amellyel már a gyakorló küldetések során közelebbi kapcsolatba kerülhetünk. A tűzerővel nem is lenne semmi gond, az irányíthatósággal és a fizikával már annál inkább – az még hagyján, hogy szeretett páncélosunk egyelőre még a textúraillesztéseknél is menthetetlenül lecövekel, az viszont már kevésbé, hogy ez a több tíz tonnás monstrum a súlyát meghazudtoló módon kanyarodik, fékez és mozog úgy általában. A csapatszállító hajó „reptetéséről" már ne is beszéljünk... miután az ember megpróbál leszállni (ami persze soha nem sikerült, mert a program nemes egyszerűséggel, ám annál nagyobb szadizmussal egy trambulint meghazudtoló képességekkel van felruházva), és elveszti a sebességét, a földi gravitáció mintegy tízszeresének megfelelő tömegvonzás és a magukat pókhálónak képzelő fák miatt soha többé nem fog tudni felszállni.

HEGYEK MÖGÖTT HOL TENGER HUPIKÉK... A játékhoz kifejlesztett Mercury engine erőssége a hatalmas nyílt területek megjelenítésében és megfelelő sebességgel való kezelésében rejlik. A pályák szó szerint óriásiak, ameddig a szem (és a távcső) ellát, mindenhol hegyek és völgyek, flóra és fauna és, khm... egy-két szál ellenséges katona. Rosszabb esetben egy szál se. Ez főleg az első pályán volt idegesítő, amikor a mesterlövésszel kellett volna felderítenem a szigetet, és messziről lepuffantanom a tornyokban tanyázó őrszemeket. Kisdobos becsszóra (©Brazil), én felmásztam a sziget legmagasabb pontjára egy kis kibicelésre, de mivel egy teremtett lelket sem láttam, teljes nyugalommal folytattam utamat a megszerzendő adatlemezek felé. De a törpök élete nem csak játék és mese... Hirtelen a semmiből előttem (és mögöttem) termettek a gaz, piros és kék színű (én ugyanis mindössze ezzel a két fajta ellenséggel találkoztam, ami valljuk be, nem kecsegtet túl nagy változatossággal – reméljük, ez a végleges változatban már javítva lesz) tenyészetek (ez a szó kis magyarázatra szorul, rövid kivonat a szótárból: breed – fajta, nem, tenyészt, szaporodik), és minimális lőszer felhasználásával behajtották rajtam az elmúlt évek alatt felhalmozott TB tartozásomat. Oh, majdnem elfelejtettem megemlíteni, a Breed természetesen Xboxra is elkészül. Szerencsére a preview verzióban nem találkoztam tipikusan konzolos gyermekbetegségekkel; bárhol lehetett menteni, az irányítással sem voltak gondok és grafika is tetszetős, sőt, helyenként egészen szép. Gondolok itt a domborzati viszonyok bump mappinggel megbolondított megvalósítására, a szétlőhető tereptárgyakra és az igen jó pályatervezésre. Ugyan az árnyékolás még nem az igazi (pl. a fegyverek torkolattüze egyáltalán nem világít meg semmit), ne legyünk telhetetlenek, mindent a maga idejében.

JÓKOR JÓ HELYEN LENNI... Vagy nem. A hivatalos megjelenési dátum jelenleg ez év augusztus 29-ére van datálva, azonban én a preview alapján inkább a november-december környékét tartanám reálisnak. A gond mindössze az, hogy valószínűleg a Half-Life 2 is ilyentájt fog debütálni. A Halo is. Hm, mondtam már, mennyire is nehéz a törpök élete? ■ **Hunor**







AKCIÓ

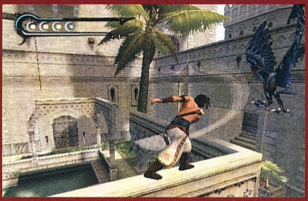
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. A mára már klasszikusnak számító Prince of Persia méltó utódot kapott Sands of Time alcímmel. Az ifjú arab herceg egy mágikus tőr és az idő homokórája birtokában tért vissza apja palotájába, de egy gonosz tanácsadónak sikerült rávennie, hogy a tőrrel feszítse fel a homokórát. A szétszóródó homok lerombolta a palotát, és mindenkit élőhalottá változtatott. A hercegre vár a feladat, hogy helyrehozza a baklövését, és összegyűjtse a mágikus homokszemeket. A fejlesztők a karakterek animációjára és a harcrendszerre a legbüszkébbek, nem ok nélkül. Platformjátékban ilyen kifinomult mozgást még nem láttunk, az viszont bizonyos, hogy az animátorok sok részletet átvettek a Mátrixból és a kung-fu filmekből. Az erő és az ügyesség mellett szükségünk lesz még némi mágiára is, ezt az összegyűjtött homokszemek biztosítják. Használatukkor visszapörgethetjük az időt, így kerülhetjük el a halálos csapdákat. A kiállításon ugyan csak a PS2-es változat volt kiállítva, de a játék még azon a meglehetősen gyenge hardveren is mesésen nézett ki. Szerencsére a fejlesztők ezúttal nem feledkeztek meg a PC-sekről sem: kis késéssel ugyan, de mi is élvezhetjük ezt a remeknek tűnő platformjátékot.

Megjelenés: 2004. tavasz

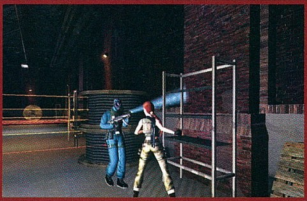
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS. Három év kihagyás után Lara Croft visszatér, és ha hinni lehet a reklámszlogeneknek (nem lehet hinni!!), akkor szebb, mint valaha. Az Eidos az előző részeket eszméletlenül hangulatos show-k keretén belül vezette fel (emlékszem, Atlantában külön bulit szerveztek a harmadik rész tiszteletére), a mostani prezentáció azonban meglehetősen szegényesre sikeredett, szegény Lara még annyit sem tudott elérni, hogy akár egyetlen PC-s változat kikerüljön belőle (pedig a játék elkészült, a napokban lesz a hivatalos megjelenés). Nem volt mit tenni, kénytelenek voltunk kézbe venni a PlayStation 2 irányítóját, és konzolon megnézni, mit is tud kedvenc sírrablónk. Az előző részekhez képes a játékmenet kibővült, az alapvetően a harcra és a platformelemekre kihegyezett rendszer kibővült a beszélgetéssel valamint olyan lopakodós részekkel, melyeknek inkább a Splinter Cellben vagy a Metal Gear Solidban lett volna a helyük. Valahogy nem tudom elképzelni Lara Croftot, hogy lesből és hidegvérrel megfojtson bárkit, bennem nem ez a kép él róla. Megmaradtak viszont a jó öreg rejtvények, melyek annyira élvezetessé tették az első öt részt. A megoldásokért cserébe új mozgásokat taníthatunk meg Larának, így fejleszthetjük maximumra a mozgásrepertoárját.

Megjelenés: 2003. június 17.

ARMED & DANGEROUS. Az MDK-ról és a Giants-ről elhíresült Planet Moon közös fejlesztésbe kezdett a legendás LucasArtsszal. Új játékuk kivételesen nem a Star Wars világába repít el minket, sőt még csak nem is lesz kalandjáték. Az Armed & Dangeroust leginkább a Giants: Citizen Kabutóhoz tudnám hasonlítani, hasonlóan eszement képi és szöveges humorral. A játékban négytagú csapatot irányíthatunk 21 küldetésen keresztül, melynek az a célja, hogy megakadályozza az idegenek invázióját. Sajnos a PC-s változat ebben az esetben sem lett kiállítva, így meg kellett elégednünk az Xbox-változattal. Itt a grafikától nem estünk hasra, láttunk mi már ennél jóval szebb xboxos akciójátékot. A humorra viszont



Prince of Persia: The Sands of Time



Tomb Raider: Angel of Darkness



Armed & Dangerous

nem lehet egy szavunk sem, a kicsit morbid beszólások fergeteges hangulatot teremtettek. Kétféle küldetést mutattak be a kiállításon. A hagyományos, megyek, aztán szétlövök mindent nem volt valami eredeti, bár néhány különleges fegyver (fejre állítja a képernyőt, minek következtében az ellenfelek „felzuhannak az égbe", hőkövető rakéták, mesterlövész puska stb.) egész szórakoztatóvá tette azt a pályát is. Sokkal jobban tetszett viszont a védd meg az erődöt misszió, ahol egyedül ülünk a fal tetején egy sínpáron mozgó lövegtoronyban, és a rohamozó hordát kell megállítanunk. Ez a rész egészen szórakoztató volt, még néhány ilyen küldetés, és az Armed & Dangerous nem fog eltűnni a süllyesztőben.

Megjelenés: 2003. tél

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING. Tavaly, sok PC tulajdonos bánatára, a Két torony nem készült el a mi platformunkra. Idén úgy tűnik, nem kell búslakodnunk, a Hypnos Entertainment fejleszti a Király visszatér PC-s verzióját, amely a játékosok kezébe adja majd Középfölde sorsát.

Bár a kiállításon csak PS2-n nézhettük meg a játékot, nem kell aggódni, hiszen ezt a változatot írják át PC-re, különbség nem lesz. A csodaszép akciójátékban többek között küzdhetünk majd Minas Tirith falain, beteljesíthetjük a gyűrű végzetét, és csemegeként betételemként, jeleneteket láthatunk a filmből is. A fejlesztők szerint több lesz ez, mint akciójáték, de a bemutató után biztosan állíthatjuk, ez bizony az, méghozzá sokkal eseménydúsabban, mint azt Tolkien mester megírta...

Újdonságként a kooperatív módot érdemes még megemlíteni, bár ez valószínűleg sokkal élvezetesebb és egyszerűbb lesz a konzolverzióban.

Megjelenés: 2003. november

CONFLICT DESERT STORM II. Az első rész sikere után a Pivotal Games fellélegezhetett, a rengeteg eladott példány után „kötelező" jelleggel álltak neki a folytatásnak. Nem is bíbelődtek új grafikus motor kifejlesztésén (azért némiráncfelvarrást alkalmaztak a meglévőn, a textúrák az embereken szebbek lettek, a terep kapott némi bump mappinget, a légitámadások és a tüzérségi támogatás nyomán kráterek jelennek meg), inkább a játékmenetre koncentráltak. Az első részhez hasonlóan ezúttal is négytagú csapatot kell irányítanunk az első Öbölháborúban (választhatunk az amerikai Delta Force vagy a brit SAS kommandó között). A második részben viszont mind a négy emberünkre vigyáznunk kell, bármelyikük is a fűbe harap, az egész küldetést kezdhetjük elölről. A mesterséges intelligencia is sokat fejlődött az előző rész csalásaihoz képest. Az irakiaknak most már ténylegesen meg kell minket keresniük, nem tudják alapból behatárolni a búvóhelyünket. Szerencsére a mi embereink is fejlődtek, a megfelelő időben képesek zárótüzet zúdítani a szükséges helyekre, vagy kézigránátot dobni az ellenséges tűzfészkekre. 14 harci küldetést ígértek, valamint két új vezethető járművet: egy orosz BMP-t és egy rakétavetővel felszerelt terepjárót.

Megjelenés: 2003. ősz

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH. A Bethesda évek óta külön szobában, hatalmas kivetítőn mutatja be legújabb fejlesztéseit az E3-on. Ez a hely mindig is a csend és a nyugalom szigete volt a kiállításon, hideg üdítő, sós ropogtatnivaló, kényelmes bőrfotelek és szenzációs játékok várják a megfáradt látogatókat. A Call of Cthulhu több éve fejlesztés alatt áll, de most nagyon úgy néz ki, hogy a projekt hamarosan révbe ér. Már rögtön az első ránézésre feltűnik, hogy a játékmezőn semmiféle információt (életpontok, lőszerek, páncélzat) nem találunk, sőt még a célzást segítő célkereszt is hiányzik. A fejlesztők szerint ez a játék életszerűségét hivatott növelni, bár kíváncsi lennék a hagyományos FPS-eken felcseperedett játékospalánták véleményére is ezzel kapcsolatban. Tovább nehezíti a játékmenetet az a tény, hogy menteni csak bizonyos pontokon (Elder Sign) tudunk, az ott található jeltől ugyanis a szörnyek tartanak, és nem merik azt megközelíteni. Könnyebb sebek esetén nyugodtan mehetünk tovább, bár a padlóra hullott vércseppeket a szörnyek könnyedén nyomon követhetik (komolyabb sérülések elszenvedésekor lelassulunk, remegni kezd a kezünk stb.). Fontos tulajdonságunk a józanság, komolyabb szörnyek megpillantása esetén fokozatosan kezdünk megőrülni, ilyenkor hallucinációk léphetnek fel, a látásunk elhomályosul, pánikba esünk, sőt még a társainkat is megtámadhatjuk. A végtelenségig persze nem lehet terhelni az agyat sem, bizonyos határ átlépése után a főhős egyszerűen főbe lövi magát. Nagyon jól szerepelt a Cthulhu mesterséges intelligenciája is, a szörnyek beugrálnak a nyitott ablakokon, kommunikálva próbálnak csapdába csalni, sőt még a zárt ajtókat is betörik. A hagyományos fegyverek mellett (pisztolyok, vadászpuskák) a leghatásosabb eszközünk a futás, a játékmenet nagy részét a menekülés fogja kitenni. Persze lesz olyan helyzet is, amikor nincs hová futni. Ilyen a hadihajó, mely nem elég, hogy viharba kerül (az esőcseppek elhomályosítják a látásunkat, a vihar dobálja a hajótestet, mi meg kétségbeesve kapaszkodunk a hajókorlátba, nehogy a hullámok lesodorjanak a fedélzetről), de a bajt még tetézik a fedélzetre ugráló hüllőszerű lények is, sőt kis idő múlva egy tízméteres szörny is felbukkan a mélyből, kinek feltett szándéka felborítani a hajót (az annak tatján látható ágyú nem véletlenül volt ott, sajnos azt már nem láthattuk, miként lehet a szörnyet elintézni, mivel a játék lefagyott). A látottak alapján bátran állíthatjuk, hogy megéri várni a Cthulhura: aki szereti a horrort, az biztosan nem fogja kihagyni.

Megjelenés: 2004. tavasz

PIRATES OF THE CARIBBEAN. Az eredetileg Sea Dogs 2 néven futó Pirates of the Caribbean a show egyik legjobb (ha nem a legjobb) kalózos játéka lett. A szárazföldön a már megszokott harmadik né-



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Lord of the Rings: Return of the King



Armed & Dangerous



Conflict Desert Storm II



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth


Metal Gear Solid 3


Metal Gear Solid 3


Commandos 3: Destination Berlin

zetből láthatjuk hősünket, amint bejárja a karibi szigetvilág gyönyörű tájait, vagy elvegyül a part menti városkák nyüzsgésében. Kalandvágyó kapitányok még régi, mindenki által elfeledett barlangokba is lemerészkedhetnek, ahol kincsesládikák és az őket őrző kalózcsontvázak várják a betolakodókat. Harc közben tapasztalati pontokat kapunk, ezek összegyűjtésével meg szintet léphetünk. Amennyiben meguntuk, hogy szilárd talaj van a lábunk alatt, úgy vitorlát bonthatunk, és a hajnali dagállyal elhagyhatjuk a kikötőt. Ezután már csak a hajónkat látjuk a nyílt tengeren, amint áruval megrakodva siet úti célja felé vagy éppen prédára lesve várakozik. Ütközet közben mi irányítjuk a hajót, parancsainkat követve pedig a legénység kezeli az ágyúkat és a vitorlákat. Értelemszerűen az áruval megrakott zsíros kereskedőhajókat nem érdemes elsüllyeszteni, ilyenkor marad a csáklyázás és a kézitusa (a nézet átvált harmadik személyre): karddal és muskétával kell megtörnünk az ellenállást. Siker esetén miénk a rakomány, ráadásul a flottánk az elfoglalt hajóval gyarapodik. Az időjárás is fontos szerepet kapott, talán ez volt a bemutató leglátványosabb része. Viharban hatalmas hullámok korbácsolják fel a tengert, ezeket kerülgetve kell kijutnunk a zivatarból. Ennél már csak az a rosszabb, ha tornádó jelenik meg a víz felett, ebbe belehajózni felér az öngyilkossággal. A sikeres navigáció jutalma ezúttal is tapasztalati pont, így növelhetjük a hajózási ismereteinket.

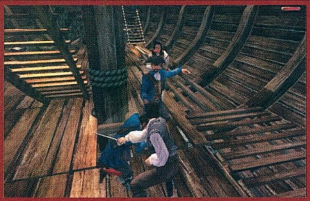
Megjelenés: 2003. nyár

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN. Ismeretes, hogy az első két Commandos játék kitalálója, Gonzo Suarez tavaly ősszel lelépett a Pyro Stúdiostól, és 11 ex-Pyro-s kollégával a háta mögött új fejlesztésbe kezdett (most valami The Lords of the Creatures nevű futurisztikus szerepjátékot készítenek). A történtek ellenére a trilógia harmadik részének munkálatai jól haladnak, és ha hinni lehet a híreszteléseknek, akkor a végleges változat valamikor nyár végén meg is jelenik. Technológiai szempontból a játék nem sokat változott, a külső terek megmaradtak 2D-ben (ezek a renderelt városok gyönyörűek, viszont csak négy irányban lehet elforgatni a kamerát), csak az épületek belsejében zoomolhatunk, illetve forgathatjuk el a szobát 360 fokban. Az új helyszínek között megtalálhatjuk az oroszországi front néhány nevezetesebb állomását, az Omaha partot a D napon, sőt még a berlini Gestapo főhadiszálláson is teljesíthetünk küldetéseket (három különböző hadjárat kapott helyet az új részben). Szintén új elemként jelenik meg a szétrombolható játéktér, a bombák és a tüzérségi támadások után bizonyos elemei megsemmisülnek, kráterek keletkeznek a talajban, ezeket nagyszerűen használhatjuk majd fedezékként. Szintén új elemként került be a többjátékos rész is, erre eddig még nem volt példa a Commandos sorozatban.


Commandos 3: Destination Berlin

Megjelenés: 2003. nyár

METAL GEAR SOLID 3. Hideo Kojima megint mozgolódni látszik. A Metal Gear Solid sorozat rajongói meghökkenve tapasztalhatták, hogy a Konami ismét büntetni fog a csak PlayStation 2-re ígért MGS3-mal. Már a második rész is bődületesen nézett ki a konzol képességeihez mérten, de az E3-on bemutatott, majd 10 perces mozi meggyőzött minket arról, hogy még most is lehet újabb szintre lépni a PS2-vel. Reméljük, ígéret ide vagy oda, lesz PC-s átirat is!


Pirates of the Caribbean


Pirates of the Caribbean





FULL SPECTRUM WARRIOR

Fejlesztő: Pandemic Studios > **Kiadó:** THQ > **Web:** www.pandemicstudio.com

Az E3 zajos és zsúfolt termeit járva egyre inkább erősödött bennem az az érzés, hogy a 2003-as kiállításon egyetlen olyan játékot sem fogok találni, mely az ismeretlenségből előbukkanva kellemes meglepetést fog okozni. A három nap alatt többször is elmentem a THQ álcahálóval letakart beugrója mellett, ahol időnként terepszínű gyakorlóba öltözött bakák tartottak alaki szemlét. Aki volt már katona, az tudja, hogy ez az egyik legjobban gyűlölt része az egész seregnek (órákon keresztül díszlépésben haladni nem valami lélekemelő feladat), így gyorsan másik irányba fordultam. A harmadik napon azután éppen a bemutató végére értem oda, és legnagyobb meglepetésemre a prezentáció végén hatalmas taps köszöntötte az előadót és a bemutatott játékot, a Full Spectrum Warriort. Ennek fele sem tréfa, gondoltam, és elhatároztam, hogy végignézem a következő előadást. Azt rögtön láttam, hogy valami csapat alapú, taktikai játékról van szó, de ennél többet nem lehetett kivenni a monitorokon vetített trélerből. Ezután jött az előadó, s profi módon megtartotta a bemutatóját. Az America's Armyhoz hasonlóan a FSW-t is az amerikai hadsereg rendelte meg, még három évvel ezelőtt. Egyik felmérésük szerint a katonák szabadidejükben, a pia és a rosszlányok után a videojátékokat részesítik legszívesebben előnyben. A vezérkar ezen először ledöbbent, majd hosszas morfondírozás után kisütötték, hogy szerencsésebb lenne, ha az amerikai demokrácia védelmezői Zeldázás helyett inkább a harcászati ismereteiket mélyítenék el, de úgy, hogy azért ne kelljen külön zsoldot fizetni. Felkérték hát a Pandemic Studiost (Battlezone 2, Dark Reign 2), hogy olyan gyalogsági szimulátort segítsen kifejleszteni, mely segítségével az unatkozó katonák játszva mélyíthetik el a városi környezetben vívott gerillaháború fortélyait. A szimulátor elkészült, és ha jól tudom, akkor a katonai változatot már most nyáron tesztelték. Az eredetileg Xboxra fejlesztett játék olyan briliáns lett, hogy a fejlesztők elhatározták, az ultrarealisztikus katonai verzió mellett elkészítik a civil változatot is, mely Xboxon és PC-n is megjelenik. Ezúttal persze nem törekedtek olyan nagyon az életszerűségre, a katonáknál lévő lőszermennyiséget valós körülmények között még egy kisteherautó sem nagyon bírná el.

A Full Spectrum Warriorban az a nagyszerű, hogy nem csak egyetlen katonát, hanem egy egész osztagot irányíthatunk egyszerre (Alpha, Bravo Team). A két csapat összesen kilenc emberből áll, s mint osztagparancsnoknak, nekünk kell a megfelelő utasítások kiadásával biztosítanunk a feladat teljesítését (és persze lehetőleg élve megúszni az egész kalandot). A csapattagok között találhatunk mezei, M-16-os gépfegyverrel felszerelt katonákat, de minden csapatban lesz egy katona, aki a nehézgéppuskát kezeli, ezzel tartja tűz alatt a rosszfiúkat. Minden katona fel lett szerelve kézigránáttal is, ezeket előszeretettel hajigálták a fedezék mögül lövöldöző ellenfelekre.

Az egész bemutató úgy kezdődött, hogy valamelyik meg nem nevezett közel-keleti országban leszállt egy szállítóhelikopter, és az osztag tagjai kiugráltak belőle. Már maga a porfelhőben úszó helikopter is rendkívül jól nézett ki, de amikor megláttam a szinte tökéletesen mozgó osztagot (a helikopter közelében kissé összegörnyedve futottak, nehogy a rotor levigye





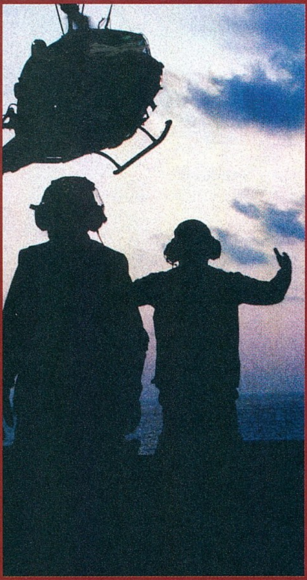




Nem csak nekünk tetszett

Az ismeretlenség homályából felbukkanó FSW-t nagy meglepetésre négy kategóriában is jelölték a kiállításon (legjobb játék az E3-on, legjobb szimulátor, legjobb konzoljáték, legeredetibb játék). Június 10-én derült ki, hogy a jelölések közül kettőt meg is kapott, így a Full Spectrum Warrior lett a 2003-as E3 legjobb szimulátora (a jelöltek között voltak olyan nagy nevek is, mint a The Sims 2 vagy a The Movies), és ez lett a legeredetibb játék (olyan neveket előzött meg, mint a Fable vagy a The Movies). Gratulálunk a Pandemic Studiosnak, és sok hasonlóan eredeti játékot szeretnénk látni az eljövendő kiállításokon!

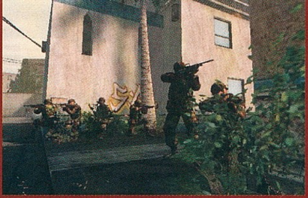
a fejüket), egészen elképedtem. Szó sem volt eszetlen téblábolásról, minden katona azonnal elfoglalta a helyét, és biztosították a leszállóhelyet. Ezután a helikopter távozott, és az osztag egyedül maradt az ellenséges környezetben. A katonák folyamatosan pásztázták a lehetséges veszélyzónákat, figyelték a házak ablakait, és azonnal reagáltak, ha valami veszélyt észleltek. A játék mesterséges intelligenciája valami egészen elképesztő: abban az esetben, ha valaki keresztülhalad a tűzvonalukon (persze, csak ha barátról van szó), a föld felé fordítják a fegyver csövét, és csak akkor tartanak ismét a célra, ha már tiszta a terep. A fejlesztő szerint ezért és az ehhez hasonló trükkökért a mesterséges intelligencia a felelős, semmi előre-kódolt utasítást nem programoztak a katonákba.



A félreértések elkerülése végett rögtön le kell szögezni, hogy az FSW nem valami félresikerült Counter-Strike klón, amelyben csak az számít, ki tudja előbb telepumpálni az ellenséget halálos mennyiségű ólommal. A Full Spectrum Warriorban még csak nem is kell lőnünk, megteszik helyettünk azt a katonáink, hiszen őket pontosan erre képezték ki. A mi feladatunk abból áll, hogy a két csapat tevékenységét megfelelően összehangoljuk, és megtörjük az ellenség harci szellemét. A bemutatott pályán az ellenséget jól felszerelt szabadcsapatok (magyarul terroristák Kalasnyikovval) jelképezték, őket kellett ártalmatlanná tenni. A bemutató abból állt, hogy az osztagparancsnok utasításait követve, a két csapat egymást fedezve nyomult előre. Az ellenség persze minden előzetes híresztelés ellenére sem teljesen hülye, minden ház elfoglalásáért komoly harcot kellett vívni. Okosan kihasználták a terep által biztosított fedezékeket, sőt volt olyan, hogy ellentámadásba lendültek. A fedezék mögül tüzelő ellenfelet szemből megtámadni felér az öngyilkossággal, ezt tudja nagyon jól az osztagparancsnok is. Ezért, míg az Alpha Team az utcasarok fedezékéből viszonozza a terroristák tüzét, addig a Bravo Team parancsot kap, hogy valamelyik hátsó sikátoron keresztül kerüljön a fedezékben lévő ellenség oldalába, majd semlegesítse azt. A terv óraműpontossággal működött: míg az Alpha Team lekötötte a terroristát, addig a Bravo team szépen becserkészte, és rövid tűzharcban ártalmatlanná tette. Ezután a parancsnok utasította az Alpha Teamet az előrenyomulásra, ezt a Bravo Team fedezte. Éles helyzetben persze mindig számítani kell meglepetésekre, így a csapatot nem érte váratlanul, amikor kisteherautó gördült be az egyik utcán, és a platóra szerelt géppuskából tüzet nyitottak az osztagra. A katonák azonnal fedezékbe vonultak vagy hasra vágták magukat, úgy viszonozták a tüzet. A parancsnok gyorsan felmérte a helyzetet, majd utasította a puskagránáttal felszerelt katonáját, hogy lője ki a járművet (a bemutatott változatban a fizika is jól vizsgázott, a teherautó korrekt robbanással a levegőbe repült, miközben apró darabok szakadtak le róla). A hibás döntésekért azonban nagy árat kell fizetnünk, elég egyetlen kihagyás, és máris eggyel kevesebb tagja lesz a csapatnak (így jóval nehezebb lesz teljesíteni a kapott parancsot).

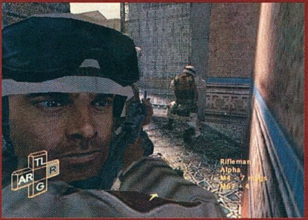
Az FWS grafikai kidolgozása valami egészen elképesztő, minden egyes apró részlet a helyére került. A képek az Xbox-változatból vannak, el lehet képzelni, mit fognak kihozni a korszerű PC-kből. Számomra egyértelműen a Full Spectrum Warrior volt a kiállítás legnagyobb pozitív meglepetése, kár lett volna szótlanul elmenni mellette.

■ Mocsy



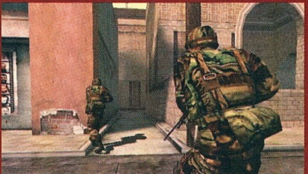














STRATÉGIA

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS. Az E3 előtt néhány héttel kiszivárogtak az első infók az Age of Mythology új kiegészítőjéről, a Titansról. A bejelentés nem érte váratlanul a játékostársadalmat, minden nagyobb RTS-hez egy éven belül megjelenik a kiegészítő (szerintem hamarosan megtörténik a bejelentés C&C: Generals ügyben is). A Titans néhány évvel az AoM után játszódik olyan ismert szereplők felvonultatásával, mint például Kastor vagy Ajax. Új civilizációként jelenik meg az atlantiszi, de őket rögtön három különálló nemzetre is bontották, különböző egységekkel és mitológiai lényekkel rendelkeznek. Az atlantisziak egyik legnagyobb újítása a munkásokban rejlik, akik a termelésben segítségként egy szamarat is felhasználnak (hasonló módszerrel dolgoznak a vikingek is, ők ökrösszekeret használnak). A történet szerint Tartalusz kapuját ugyan bezárták, de kisebb titánoknak azért sikerült megszökniük. Ezek ellen nagyon kevés orvosság van, rengeteg hőssel ugyan lenyomhatók, de célszerűbb létrehozni egy másik titánt ellenük. A kiegészítőben 12 új küldetés, 10 eddig nem látott mitológiai lény, 12 isteni varázslat valamint 18 katonai egység kapott helyet. Az újításoknak azonban még mindig nincs vége: folyamatos egységképzés, varázslatok többszöri használata, hagyományos egységek hőssé alakítása várható.



A Titans meglehetősen előrehaladott állapotban volt kiállítva, szerintem a bétateszt hamarosan megkezdődik, és ősszel már mi is visszazavarhatjuk a szökevény titánokat Tartalusz kapuja mögé.

Megjelenés: 2003. ősz

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. Ugyan a Frozen Throne hamarosan már kapható a boltokban, mégis úgy gondoltuk, nem hagyhatjuk ki az E3-as felsorolásból ezt a szenzációs kiegészítőt. A június végén megjelenő Frozen Throne-ba annyi újdonságot zsúfoltak be a fejlesztők, ami máshol egy egész trilógiára elegendő lenne. Az új hadjáratban a bukott paladin, Arthas és a démon-éjelf, Illidan történetét követhetjük nyomon, amint igyekeznek megkaparintani a nagy erejű varázstárgyat, a Frozen Throne-t. A rosszfiúk mellett persze megjelennek a jók is, az emberek váratlan segítséget kaptak a vérelfektől, de az éjtündérek sem nézik jó szemmel démon rokonuk garázdálkodását. Minden faj új hőst, egységeket és épületeket kapott, sőt a fejlesztők szerint még a játék grafikáján is finomítottak kicsit (új tereptárgyak, talaj, hó, víz...). Fontos újítás a saját bolt építésének a lehetősége, itt bevásárolhatunk általános (italok, tekercsek...) és egyedi, az adott fajra jellemző varázstárgyakból. Nagyon jó poén a tavernákban felbérelhető semleges hősök lehetősége is, a fejlesztő srác különösen büszke volt a panda mackó hősre, amely ugyan áprilisi tréfaként indult (a Blizzard elterjesztette tavaly, hogy az ötödik játszható faj a panda lesz), de mára már valóság lett. Ki kell emelnem a Frozen Throne bevezető animációját, amelyet a hatalmas kivetítőn három napon keresztül nyomattak a kiállításon. A Blizzard animátoraiban ismét nem kellett csalódnunk, valami elképesztő hangulat áradt a kígyóemberek első hullámának a felszínre jöveteléből.

Megjelenés: 2003. július 1.



Warcraft III: The Frozen Throne



Warcraft III: The Frozen Throne


Empires: Dawn of the Modern World


Empires: Dawn of the Modern World


Empires: Dawn of the Modern World

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD. A Rick Goodman nevével fémjelzett Dawn of the Modern World szerényen meghúzódott egy kis sarokban a kiállításon, a nagy Activision stand árnyékában (az új játékot már nem a Vivendi, hanem az Activision adja ki). Az Empire Earth folytatásaként felfogható játék 1000 évet ölel fel (mondjuk a magyarok Kárpát medencei bevonulásától egészen az atombomba bevetéséig) öt történelmi korszakon keresztül (középkor, reneszánsz, ipari kor, I. világháború, II. világháború). Összesen hét, egymástól teljesen különböző nemzetet irányíthatunk, ez ideig azonban csak öt vált ismertté (Németország, Anglia, Kína, Korea, USA). Grafikai szempontból a játék nagyon sokat fejlődött (bár még mindig az Empire Earth-ben használt grafikus motor az alapja), néhány igen közeli csatajelenet nézett ki csak furcsán, ezt én a túlzott nagyításnak tudom be (annak is van előnye, ha lekorlátozzák a zoom funkció használatát). A fejlesztők szerint a játék teljes mértékben kihasználja az új grafikus kártyákban rejlő lehetőségeket (talaj bump mapping, vertex shader, napszakok váltakozása, sérülések kijelzése a járműveken, vérfoltok, robbanások nyoma a talajon, kerék- és lábnyomok a homokban...).

Megjelenés: 2003. ősz

SIM CITY 4: RUSH HOUR. A Maxis rengeteg újítással örvendezteti meg még az idén a Sim City 4 rajongóit. A Rush Hour három fő vonalon erősíti majd az alapprogramot: küldetések, közlekedés, stílus.

A küldetések érdekes színfoltot jelentenek, a nekem bemutatott feladat egy autótolvaj elkapása volt (természetesen rendőrként). A küldetés teljesítése után a jutalom egy rendőrkapitányság (helikopterállomással!) volt, és nem utolsó sorban a területen a bűnözés mértéke is csökkent.

A közlekedési részben nem csak új eszközöket kapunk, hanem rálátást is arra, milyen a kihasználtsága ezeknek, ráadásul régiószinten a városok közt ingázók utazási módjait is figyelhetjük majd, így megelőzhetjük a bajos pontok kialakulását.

Inkább csak a hangulatot emeli, hogy városunk stílusának egy újabb típust választhatunk, mégpedig a mai Európát...

Természetesen az újdonságok palettájáról nem hiányozhatnak az új katasztrófák sem, melyek többsége a közlekedést sújtja majd.

Megjelenés: 2003 vége



MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUNDS. Bár stratégiai játékként jelenik meg, a Wizards of the Coast kártyajátékán alapuló programnak nem változtatták meg a koncepcióját.

Ennek megfelelően nagyhatalmú varázslóként küzdhetünk majd meg riválisainkkal bűvigéket használva és lényeket idézve.

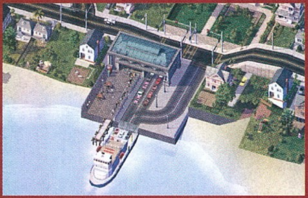
Mint tudjuk, volt már néhány próbálkozás a nagysikerű kártyajáték feldolgozására, ám egyik sem nyert. A Secret Level csapatának sem lesz könnyű dolga, hiszen nagyon nehéz

visszaadni az eredeti játék összetettségét, annál is inkább, mert ők még csak hattucatnyi varázslatot illesztettek a játékba (megjelenés után elvileg újabbakat is tölthetünk majd le az internetről).

A bemutatón a vörös és a zöld szín mesterei küzdöttek egymással, és jóleső érzés volt látni, ahogy a megidézett goblin király megerősítette népének tulajdonságait... A programot egyjátékos módban történettel keretezve is végigvihetjük (a hat fejezet küldetéseiben egyre erősebb varázslatokat nyerhetünk), míg többjátékos módban akár az interneten is kereshetünk magunknak áldozatokat.

Megjelenés: 2003 vége

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING. Ed Castillo neve sokak számára ismerősen csenghet, de a legtöbb játékos mégsem tudja hová tenni. Pedig meglehetően régóta a szakmában tevékenykedik, olyan kultuszjátékok fejlesztésében vett részt, mint például a Command & Conquer, a Red Alert, a Tiberian Sun vagy a Battle Realms. Ez utóbbit már a Liquid Entertainment szárnyai alatt hozta össze, és úgy néz ki, neki lett olyan szerencséje, hogy elsőként készíthessen Középfölde világában játszódó valós idejű stratégiát. Az E3-on bemutatott változatot nézve megnyugodhatunk, a Liquid csapata remek munkát végez, és amennyiben így folytatják, tovább bővül a felsőkategóriás RTS-ek száma. A War of the Ring teljesen új, modern grafikus motort kapott, remek színvilágával


Sim City 4: Rush Hour


Sim City 4: Rush Hour


Magic the Gathering Battlegrounds



Lord of the Rings: War of the Ring



Railroad Tycoon III



Lord of the Rings: War of the Ring

és részletgazdagságával simán felveszi a versenyt még a Generalsszal is. A fejlesztők még olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy a szélben a fű megfelelő mértékben hajoljon meg, és a réten áthaladó gyalogosok megfelelő csapást hagyjanak maguk után.

Aztán ott volt a csatajelenet a balroggal, ilyet ritkán látni stratégiai játékban. A balrog minden részletét alaposan kidolgozták, a szárnyai megfelelő mértékben szakadozottak voltak, a kardját elborították a lángok, és könnyedén félresöpörte a mezei harcosokat. A végleges változatban mindkét oldal hadjáratához csatlakozhatunk, sőt olyan ismert hősök is az irányításunk alá kerülhetnek, mint Gollum, Frodo, Aragorn, Gandalf vagy Legolas. Harc közben minden karakter tapasztalati pontot kap, a hősök szintlépés után különleges támadásokkal erősíthetik arzenáljukat (Legolas például olyan erővel lövi ki nyilait, hogy azok hátralökik a rohamozó orkokat). Ed szerint a játéknak több mint a fele kész van, és ha nem jön közbe semmi, akkor még a Király visszatér bemutatója előtt játszhatunk a programmal.

Megjelenés: 2003. tél

RAILROAD TYCOON III. A PopTop Software új, 3D-s motorral örvendezteti meg a rajongókat, és nem titkoltan új játékosokat is meg akar nyerni ennek a vasútitársaság-építő birodalmi stratégiának. Bár ennél a programnál sem a grafika volt az elsődleges, azért jóleső élmény volt látni a 3D-s világot és a hangulatot kiteljesítő effekteket (nappalok és éjszakák váltakozása, időjárási tényezők, füst stb.)



Railroad Tycoon III



Magic the Gathering Battlegrounds

A veterán játékosok bizonyára nagy örömmel fogadják majd a végre megjelent hidakat és alagutakat, vagy a hosszú sínpályák mentén kihelyezhető víztornyokat.

A fejlesztők változtattak a kezelésen is, így a képernyőnkön megjelenő kis ablakokban több dolgot követhetünk egyidejűleg nyomon. A kezdőket az automata menedzsment bekapcsolásának opciója segíti, míg a többjátékos módot választóknak bizonyára nagy segítség lesz a gyorsbillentyűk megadásának lehetősége is.

Megjelenés: 2003. ősz

GROUND CONTROL 2. Bámulatos grafikával és ígéretesnek tűnő csatákkal emelkedett ki a Massive Entertainment Ground Control 2-je. Mint ahogy azt az első részben megszokhattuk, most is el kell felejtenünk a gazdasági és a bázisépítős részt, csak a harcra kell összpontosítanunk. Megjelenés karácsony környékén.

PIRATES! Kizárólag a kiválasztottaknak, zártkörű rendezvényen jelentette be Sid Meier, hogy készül a Pirates! folytatása. Ezen felül se kép, se hang egyelőre a játékról, amelyet valószínűleg a jövő évi E3-on már megnézhetünk.

LORDS OF THE REALM III. Oly sok év telt már el a LotR második részének megjelenése óta, hogy már-már kétséges volt, lesz-e folytatás. Bizonyára minden stratégát felvillanyoz a hír: még az idén megjelenik a harmadik rész, amely még mindig a Defender of the Crown játékmenete alapján készül, és még azt sem mondhatnánk, hogy grafikailag nagyon ütős lesz, de mikor zavart ez minket?

Az interneten is játszható legenda jelenlegi minimum konfigurációja: PIII 800, 128 MB RAM és természetesen 3D.

CODENAME: PANZERS. Mindig örülünk, ha magyar fejlesztésű játékkal futunk össze külhonban, különösen akkor, ha olyan remekbeszabott programról van szó, mint a Codename: Panzers. A fejlesztőknek nem ez az első 3D-s próbálkozásuk, két évvel ezelőtt megörvendeztettek már minket a



Ground Control 2

S.W.I.N.E.-nal. A Panzers annak felturbózott grafikus motorját használja, de olyan profi szinten, hogy bizony azt még a legnagyobb fejlesztőcsapatok is megirigyelhetnék. Elképesztő részletességgel dolgozták ki a harcmezőt és a harci járműveket, de nem lesz gond a játékmenettel sem. A küldetések teljesítéséért presztízs pontokat kapunk, ebből tudunk új egységeket venni, vagy a meglévőket korszerűbb felszereléssel ellátni (a Panzer General-rajongók tudják, miről van szó). A tervek szerint még idén nyáron (közvetlenül az őszi megjelenés előtt) lesz belőle egy játszható demó, csak győzzük kivárni.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC. Közvetlenül a kiállítás előtt lett bejelentve a méltatlanul mellőzött Age of Wonders kiegészítője, a Shadow Magic. A küldetéslemez révén az eredeti játék új hadjárattal, hősökkel és több, mint egy tucat rendkívül látványos varázslattal bővült ki. A küzdelem a titokzatos Árnyék Dimenzióban folyik, ahol eddig ismeretlen fajokkal mérhetjük össze varázserőnket. A küldetéslemez szerves részét képezi a hadjárat-generátor, melynek segítségével a lelkes játékosok elkészíthetik saját hadjáratukat, és azt az interneten



Age of Wonders: Shadow Magic



RPG / KALAND

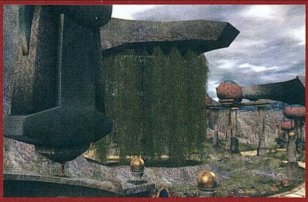
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
Mire e sorokat olvassátok, már szinte napok kérdése, és megjelenik a BioWare töretlen népszerűségű szerepjátékának kiegészítője. A több ezer modullal büszkélkedő NWN fejlesztői megszívlelték a rajongók tanácsait, és ezek figyelembe vételével megújították a programot: a sokak által szapult, túlságosan lineáris első történet után most több szálon is megoldható kalandot kínálnak a kiéhezett játékosoknak. A játékélménynek mindenképpen jót tesz majd az is, hogy kevésbé leszünk ráutalva a hack'n'slash harcokra, a csaták taktikus elkerülése éppúgy eredményezhet tapasztalatipont-növekedést, mint a küzdelem! A fejlesztők elmondták, jelentősen belenyúltak a csatlósok lehetőségeibe is, akik igaz, kevesebben lesznek, ám használhatóbbak és nem utolsó sorban ezúttal turkálhatunk az inventoryjukban is.

A kiállításon ugyan bejelentették a második kiegészítőt is (Hordes of the Underdark), de erről egyelőre semmit nem árultak el, csupán egy képet láthattunk, amely alapján a HotU valószínűleg megdobogtatja azok szívét, akik szeretnek a föld mélyének teremtményei (beholder, illithid, drow) ellen harcba szállni...

DUNGEON SIEGE II. A Dungeon Siege tavaly sokaknak csalódást okozott. Bár Chris Taylor valóra váltotta ígéreteinek nagy részét, a csodaszép játékból hiányzott a tartalom, így kicsit túlzás volt RPG-nek titulálni. Ahogy számítani lehetett rá, az idei kiállításon a Microsoft Game Studios bejelentette, hogy 2004-ben megjelenik a második rész. Sőt, egy rövid előzetest is bemutattak, amelyet kizárólag a játék saját motorjával készítettek. Nos, a motorral eddig sem volt gondunk... Reméljük, a Gas Powered Games elnöke betartja ígéretét, és ezúttal gondja lesz a szerepjáték-elemek és a történet vonalának erősítésére is.

URU: AGES BEYOND MYST. Nem az E3-on derült ki, hogy a Cyan Studios lemondott arról, hogy nagysikerű kalandjátékuk folytatását kizárólag online módban jelentessék meg; lesz egyjátékos és fizetős online rész is. Mindkettőben tíz különböző korba látogathatunk majd el, és MMO módban találhatunk majd olyan városokat is, ahol a felfedezők találkozhatnak, és együtt indulhatnak el egy-egy rejtély közös megoldására... Az URU megjelenése nem változott a tavasszal közölt bétateszt cikk óta, és a fejlesztők a kiállításon is az általunk már ismert területeket járták be, így nem sokáig idéztünk itt. Egy biztos, a programot a kellő misztikum lengi körül, nem is baj, ha apránként szivárognak róla a hírek, annál nagyobb csemege lesz!


Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide


URU: Ages Beyond Myst


Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide


URU: Ages Beyond Myst


URU: Ages Beyond Myst

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS. Tanulva a hibáiból a LucasArts sorra újraéleszti azokat a nagy neveket, melyek a piac egyik meghatározó szereplőjévé tették (Sam & Max, az eredeti Star Wars trilógia stb.). Ki hinné, hogy már nyolc év eltelt azóta, hogy Ben és motoros bandája (Polecats) feltűntek a PC-k képernyőjén. Időközben azonban Ben átváltott 3D-re, ráadásul a kalandelemek mellett jóval több akcióban kell részt vennie (hiába, a nyolc év alatt a piac is nagyot változott, nehéz eladni olyan játékot, amelyikben nem kell lőni vagy verekedni). Az ismerős ellenfelek mellett (Cavefish) újak is színre léptek, ilyenek a csapnivaló Elvis-imitátorok (Hound Dogs) és tenyérbe mászó vezérük, Perkins. Ben öklei és motoros csizmája mellett közel 40 különböző fegyvert (láncok, üvegek, ütők stb.) vethet be, sőt megfelelő szintű Mojo (a sikeres találatok után kapott extra erő) elérése után különleges támadásokat (pl. lefejeli az ellenfelet) is végrehajthatunk.



A fejlesztők szerint a teljes játékban 30 óra tiszta játékidőre számíthatunk, ami ugyan kalandjátékhoz képest nem rossz, de ezt igazából csak akkor hiszem el, ha már stopperórával végigjátszottam. A játék kezelését a jól ismert tetoválás, illetve az azon lévő ikonok biztosítják. Semmit sem bonyolítottak túl, hiszen a programnak nemcsak PC-n, konzolokon is meg kell állnia a helyét. Sajnos mi is csak a PS2-es változatot nézhettük meg, reményeink szerint a PC-s verzió kihasználja az új kártyákban és a több gigás processzorokban rejlő lehetőségeket.

Megjelenés: 2003. vége

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES. Míg a Knights of the Old Republic az Nvidia új grafikus kártyáját volt hivatott bemutatni, addig az örök rivális Ati a Half-Life 2 motorjával felvértezett Vampire folytatást, a Bloodlinest népszerűsítette új kártyájával, a Radeon 9800 Próval. A kiadók végre valahára rájöttek, hogy az új generációs grafikus motorokkal nem csak eszetlen FPS-eseket, hanem a játékosokat hosszú hónapokra lekötő szerepjátékokat is lehet készíteni. A Bloodlines fejlesztése mögött az a Troika áll, akik közül sokan aktívan részt vettek az Arcanum és a Fallout sorozat készítésében, de nem szabad megfeledkeznünk a most készülő Greyhawk szerepjátékukról sem. A Bloodlines egy futurisztikus-gótikus Los Angelesbe kalauzolja el a játékost, ahol vámpírklánok uralják az éjszakai utcákat. Kalandjaink elején hét különböző klán közül választhatunk, ez a döntésünk azonban befolyásolja az egész későbbi játékmenetet. A hét klán különböző egyedi képességekkel rendelkezik (sebesség, erő, kitartás, láthatatlanság stb.). Szerepjátékról lévén szó a karakterünk tapasztalati pontokat kap, és megfelelő mennyiség összegyűjtése esetén szintet lép. Ekkor a harci és vámpírképességek is fejlődnek, nagyobb eséllyel szállunk szembe a ránk vadászó vámpírölőkkel, vérfarkasokkal, démonokkal és az éjszaka egyéb teremtményeivel. A harc teljesen megváltozott, jelen pillanatban inkább hasonlít a modern FPS-ekre, mint a Masquerade csapat alapú taktikai harcrendszerére. A fegyverarzenálunk is ennek megfelelően módosult, a vámpírképességek mellett a főszerepet a különböző távolsági fegyverek (mesterlövész puska, lángszóró, szigonypuska) kapták. Így első nekifutásra engem inkább az Undyingra emlékeztetett, reméljük, lesz olyan jó.

Megjelenés: 2004

SACRED. Tagadhatatlanul diabloid vonásokat mutat a német illetőségű Ascaron akció-szerepjátéka, a Sacred. A programban hat karaktertípus közül választhatunk majd, ám ezek a kategóriák, hogy is mondjuk, kicsit rendhagyóra sikerültek: gladiator, battle mage, dark elf (assassin), wood elf (ranger), seraphim, vampiress. Már a felsorolásból is látszik, mindegyikük egészen más jellegű, egyéni képességekkel és különleges stílussal rendelkezik. Mindegyikük története is másként kezdődik, így a Sacred többször is végigjátszható. Érdekesség, hogy a játék területének kétharmadán már a kezdetektől barangolhatunk, és csak a különösen nehéz helyek lesznek zárva. A fő szálon kívül a történetben több mint kétszáz küldetést találhatunk majd, és ezek mindegyike megtalálható az online módban is.

Megjelenés: 2003 vége

SAM & MAX FREELANCE POLICE. Max és Sam, a két szabadúszó zsaru sem kerülhette el sorsát, Ben barátunkhoz hasonlóan ők is áttértek a 3D-re. A játék ugyan még nem volt kiállítva a LucasArts standon (terveik szerint 2004 tavaszán jelenik meg, ezt mi úgy értelmeztük, hogy a következő E3-on már akár játszható változat is megjelenhet belőle), mindössze egy renderelt trailer ment három napon keresztül a folyosón elhelyezett hatalmas kivetítőn. Úgy néz ki, hogy a játék stílusa nem változik, ugyanaz az idióta humor jellemzi, mint az első részt. Gyanítom, hogy nem menekülünk meg az akciórészektől sem, sajnos kalandjátékot manapság csak ezzel lehet eladni. Grafikailag magasan ver mindent ebben a kategóriában, reméljük, a játékmenettel sem lesz gond. Miért van olyan érzésem, hogy jövőre bejelentik a Day of the Tentacle folytatását?



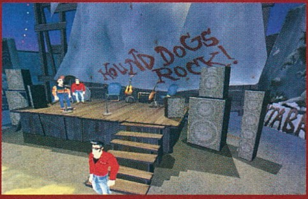
Full Throttle: Hell on Wheels



Vampire The Masquerade Bloodlines



Sacred



Full Throttle: Hell on Wheels



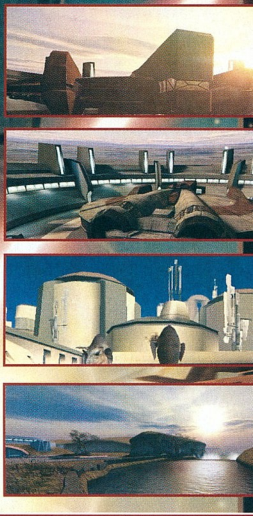
Vampire The Masquerade Bloodlines



Sam & Max Freelancer Police



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Fejlesztő: BioWare > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.lucasarts.com

A LucasArts és a BioWare közös fejlesztésének köszönhetően a Star Wars univerzum ismét gazdagabb lesz egy korszakalkotó játékkal, ezúttal a szerepjátékok műfajában. A KotOR fejlesztése évekkel ezelőtt elkezdődött, az idei volt a harmadik E3, ahol bemutatásra került, most azonban nagyon úgy tűnik, hogy az őszi megjelenést tartani tudják. Szó sem volt zártkörű bemutatóról, bárki odamehetett a kiállított játékhoz, és kipróbálhatta (a készenléti állapotot jól tükrözi, hogy még szintet is lehetett benne lépni). A PC-s változat az Nvidia standján lett bemutatva, hisz méltóképpen demonstrálta az új GeForce FX kártyák képességeit. Grafikailag szavunk sem lehet a játékra, a bemutatott bolygók (Tatooine, Dantooine, Kashyyyk stb.), városok és karakterek bámulatosan néztek ki, a fém- és az üvegfelületek csillogtak-villogtak, látszik, hogy a grafikusok igencsak kihasználják az új generációs 3D gyorsítók által nyújtott lehetőségeket.

A KotOR 4000 évvel a filmbéli események előtt játszódik, abban az időben a Sith-ek és a Jedik még javában vívták harcukat egymással, és senki sem lepődött meg, ha fénykard sugara világította meg hirtelen a kocsma sötétjét. Mivel szerepjátékról van szó, az első és legfontosabb dolgunk a karaktergenerálás. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy nincs lehetőségünk egyből Jedit vagy Sith-et indítani, kezdetben meg kell elégednünk a hagyományos foglalkozások egyikével (harcos, felderítő, zsivány). Később aztán lehetőséget kapunk, hogy csatlakozzunk a Jedikhez vagy a Sith-ekhez, ezt a döntésünket nem odázhatjuk el, mindenképpen választanunk kell. Mi határozzuk meg karakterünk kinézetét és kezdőruházatát (a fajunk az egyedüli megkötés, kötelezően embert kell játszanunk). A Baldur's Gate-hez hasonlóan a csapat többi tagja NPC lesz, vagyis a történet során csatlakozik csapatunkhoz. Összesen kilenc társ csapódhat hozzánk különböző mellékküldetésekkel egészítve ki a fővonalat. Itt szerencsére már nincs faji megkötés, az NPC-k között lesz vuki, twi'lek, cathar, sőt még orgyilkos droid is.







A teljes játékidő nagymértékben függ attól, hogy céltudatosan végigkövetjük a történet fővonalát, vagy az utolsó mellékküldetést is felkutatjuk. Ez utóbbi esetben a tiszta játékidő akár a 60 órát is elérheti, ami ugyan elmarad a Shadows of Amn 200 órájától, de bőven túlszárnyalja a manapság divatos 3-4 órát. A többjátékos részt gyorsan felejtsük el, a KotOR egyértelműen az egyjátékos részre lett kihegyezve, jobb, ha ehhez hozzászokunk.

A kerettörténet szerint a Sith-ek hatalmas flottával támadják meg a Köztársaság erőit, a támadást Darth Malak, a Sith rend egyik legerősebb tagja vezeti. Zászlóshajója (meglepő módon hasonlít a modern csillagrombolókra) éppen a Köztársaság egyik csatahajóját rongálja meg. Kalandjaink ezen a hajón kezdődnek, a küldetés első felében le kell lépnünk az egyik mentőkabin segítségével. A Sith-ek azonban már megszállták a hajót, így harc nélkül nem menekülhetünk meg. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a támadók sorai között feltűnt néhány sötét Jedi is, ellenük a sugárvető és a vibropenge fabatkát sem ér, így jobb, ha menekülünk előlük, legalábbis egyelőre.

A játék talán legjobban eltalált része a harcrendszer, leginkább a klasszikus Betrayal at Krondorhoz tudnám hasonlítani. Ellenséget észlelve karaktereink azonnal akcióba lendülnek, és legjobb tudásuk szerint támadják meg az ellenfeleket. A hosszú, tágas folyosókon a lézerpisztolyokat és puskákat részesítik előnyben, míg a szűk zárt terekben átváltanak vágó fegyverekre (rövid









és hosszúkardok, vibropengék, fénykardok...). Abban az esetben, ha sok ellenfél tömörült össze viszonylag kis helyen, akkor előszeretettel vágnak közéjük különféle gránátokat. Harc közben bármikor megállíthatjuk az időt, ekkor minden csapattagnak külön adhatunk parancsokat. Lehetőségünk lesz egyszerre több utasítást is kiadni, ezeket karaktereink a játék elindítása után szép sorban végrehajtják. Külön ki kell térni a fénykardokkal vívott csatajelenetekre, a BioWare ezt a részt is elképesztően jól oldotta meg. Rendkívül látványos az egymásnak feszülő pengék szikrázása (bitang jól nézett ki, ahogy a fejlesztő megállította a harcot, majd szépen körbefordította a kamerát a harcoló feleken), különösen akkor láthatunk szép mozdulatsorokat, ha a karakterünknél két fénykard vagy duplapengés (á la Darth Maul) fegyver található. A játékban található fénykardok nem egyforma erősségűek, de különféle kristályok segítségével tetszés szerint feltuningolhatjuk kedvenc pengénket. A megtalált kristályokat a hajónkon (Ebon Hawk) szerelhetjük be a markolatba megváltoztatva ezzel a fegyver sugarának színét, erősségét, és egyéb tulajdonságait (nekem nagyon úgy tűnik, hogy így oldották meg a varázsfegyver kérdését a SW-világban). A győztes csaták után tapasztalati pontokat kapunk, és megfelelő mennyiség elérése után szintet léphetünk. A fejlődés a Wizards of the Coast Star Wars szabályrendszerére épül, mely meglehetősen emlékeztet a D&D harmadik kiadására (aki elboldogult az Icewind Dale II-vel vagy a Neverwinter Nightsszal, annak nem lesz gondja a KotOR-ral sem).

Szerepjátékról lévén szó nem maradhattak ki a varázslatok sem, itt azonban Erőnek hívjuk a mágiát. Amennyiben hinni lehet az ígéreteknek, akkor közel 50 különböző trükköt vethetünk be kalandjaink során. Ezek között egyaránt megtaláljuk a támadó (pl. villám, fojtás), a védekező (pl. regenerálódás, erőpajzs) és az egyéb (pl. agymanipulálás, tárgyak mozgatása) trükköket.
Játék közbeni cselekedeteink határozzák meg azt, hogy az Erő jó vagy sötét oldala felé hajló karakter válik belőlünk. Abban az esetben, ha túl sokszor használjuk a fojtogatást arra, hogy információt szedjünk ki az átlagpolgárokból, úgy bizony szép lassan átsodródunk az Erő sötét oldalára. Ekkor nemcsak a kívülállók hozzáállása, hanem a saját kinézetünk is megváltozik. Minél jobban engednünk az Erő sötét oldalának, annál jobban szürkül el a bőrünk, húzódnak össze résnyire a szemeink, illetve válik a testtartásunk görnyedté. A fejlesztők szerint a történet magyarázatot ad arra, hogy miért is tűrik meg a Jedik egy ilyen Sith jelenlétét a csapatban, illetve hogyan tudnak együttműködni.
A készítők igyekeztek úgy megtervezni a játékot, hogy ne korlátozzák túlságosan a játékos felfedezőkedvét. Bizonyos szituációktól eltekintve oda megyünk, ahová akarunk, űrhajónkkal a kilenc bolygó között ingázva teljesíthetjük a mellékküldetéseket. Jó példa erre a Tatooine, ahol a városi őrség engedélyének megszerzése után akár buckalakókra is vadászhatunk a dűnék között. Itt jegyezném meg, hogy a KotOR-ból azt is megtudhatjuk, hogyan szerezték meg a Jawák (ucsivee) a hatalmas homokjárót, mellyel az elkóborolt droidokat gyűjtik be.
Három egészen pofás mini-játék is bekerült a történetbe. Az első leginkább arra a részre emlékeztetett, amikor Luke és Han megszöktek az első Halálcsillagról, majd a Falcon ágyútornyaival végeztek az őket üldöző TIE vadászokkal. A feladat ezúttal is ugyanaz azzal a különbséggel, hogy most apró, de igencsak veszedelmes Sith vadászgépeket kell elintéznünk. A második verseny a fogathajtás leegyszerűsített változata, amelyben a gyorsítópadok érintésével, de a sziklák kikerülésével kell minél jobb eredményt elérnünk. A harmadik egyszerű kártyajáték, mely leginkább a Blackjackre emlékeztet. A két utolsó verseny pénzre megy, bár nem valami bölcs dolog a Tatooine-t uraló Huttokkal (Jabba valamelyik őse) üzletelni.

Az idei E3 soványka RPG-termését (most tekintsünk el az MMORPG áradattól) látva a KotOR még jobb színben tűnik fel, nem hiszem, hogy idén bármi megszoríthatná ebben a kategóriában. Kiéhezett RPG-fanatikusok jobb, ha figyelemmel kísérik a fejlesztés utolsó szakaszait is. ■ **Mocsy**













SZIMULÁTOR / SPORT

THE SIMS 2. Az EA zárt ajtók mögött mutatta be legnépszerűbb játékának második részét, a The Sims 2-t. Az aktív játékosokban bizonyára felmerül a kérdés, nem csak megint grafikai pluszt kínáló rókabőrről van-e szó. Megnyugtatunk mindenkit, erről szó nincs. Az immáron teljes 3D-ben pompázó Sims rengeteg tartalmi változást és újítást is kínál leendő játékosainak. Teljesíti például azt a régi igényt, hogy simjeinket gyermektől hajlott korukig pátyolgathassuk (az általunk választott életkorban kezdünk), és azt is, hogy ne legyen minden nap dolgos hétköznap, elérkezik a hétvégék ideje!

Gondolhatjátok, a 3D milyen lehetőséget nyújt az építkezőknek és a lakberendezőknek, s bizony olykor a zoom is igen hasznos lehet, ráadásul külön élményt is kínál, mert simjeink arcán megjelenik a mimika! Fokozva az eddigi újdonságok hatását megtudhattuk, a sim birodalomban új tényezőként megjelenik az időjárás is, ami ráadásul kihat az eseményekre (például előfordulhat, hogy egy zivatar elmossa a kerti partinkat).

A számtalan újításra majd egy bemutató keretében visszatérünk. Egy azonban biztos, ez a játék valóban a Sims új generációja, kérdés, el tudja-e robbantani a rengeteg kiegészítővel feltuningolt első programtól a rajongókat, és tud-e szerezni újakat, hiszen a játék lényege nem változik.

Megjelenés: 2003. vége

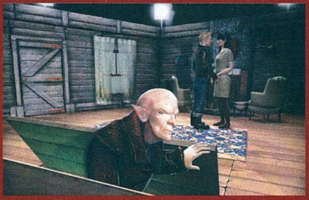


The Sims 2

THE MOVIES. Maga Peter Molyneux mutatta be a nagyközönségnek különleges szimulátorát, melyben egy filmstúdió irányításának minden nyűgjét és örömét felvállalhatjuk. Az alaposan és részletesen kidolgozott programból még csak egy töredéket lehetett megtekinteni, de így is látható volt, mekkora élmény lesz vele „dolgozni", és mekkora szabadságot kínál majd a játékosoknak. Nem véletlenül írtam, hogy dolgozni, hiszen egy filmstúdió tulajdonosaként nyakunkba szakad minden apró részlet irányítása, ami egy film elkészítésével jár, kezdve a forgatókönyvírók munkájának a figyelemmel kísérésével a megfelelő művészek kiválasztásán át egészen a rendezésig. Ahogy az lenni szokott, ügyesen és okosan megforgatva kis pénzecskénket némi szerencsével egyre nagyobb befektetéseket finanszírozhatunk majd, így remélhetőleg stúdiónk elindul majd a világhírűvé válás rögös útján.

A humoros elemekben is bővelkedő programra sajnos még nagyon sokat kell várni, reméljük, a maximalista szellemi szülőatya előbb-utóbb megfelelőnek és befejezettnek tekinti majd valamikor jövőre...

Megjelenés: 2004



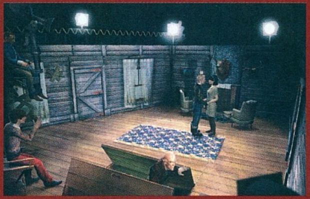
The Movies



The Sims 2



Microsoft Train Simulator 2



The Movies

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR 2. Miközben a Microsoft standján várakoztam, hogy Bruce Shelley végre befejezze a Titans prezentációját (amelyet sajnos még nem nekem tartott), bevallom őszintén, hibáztam. Médiajelvényem csak egy pillanatra villant elő, és máris két roppant mód unatkozó fejlesztő rángatott oda legújabb programjaikhoz. Az egyik ilyen a Microsoft Train Simulator 2 volt, amelyet az angol illetőségű Kuju fejleszt, és az E3-on mutatkozott be először a nagyközönségnek. Az úriember lelkesen magyarázta a játékban szereplő dinamikus világot, ahol az utasok beszállnak az állomásokon a vonatba, és korhű öltözékben sétálgatnak az állomáson, mutogatta a több mint 20000 poligonból összerakott lokomotívokat, közben én meg kétségbeesve néztem, ahogy Bruce összepakolja a kis motyóját, és békésen elvonul (mivel nem volt több jelentkező a Titansra) ebédelni. Hiába próbáltam lelépni, a fejlesztő rutinosan (kihasználva az udvariasságomat) visszatartott, még vagy fél órán keresztül hallgathattam a különböző mozdonyok specifikációit.

Megjelenés: 2003. szeptember

MIDNIGHT CLUB 2. A Rockstar standján (GTA sorozat) volt kiállítva a PlayStation 2-őn nagy sikert elért Midnight Club 2 PC-s változata. Felejtsük el a szimulátorok világát, a Midnight Club 2 tisztán arcade autóverseny, még a benne szereplő járművek sem valódiak. A cselekmény a divatos, de illegális éjszakai autóversenyek körül forog. Nincs más dolgunk, mint cirkálni a városban, és a megfelelő ellenfél kiválasztása után már gurulhatunk is a starthelyre. Kétszer kell legyőznünk az ellenfelünket ahhoz, hogy elnyerjük az autóját. Sajnos a játék grafikáján erősen látszódott, hogy PS2-re fejlesztették, gyenge, életlen textúrák jellemezték a MC II-t. A fejlesztők szerint azért nem kell túlzottan elkeseredni, a PC-s változatot rövid ideje kezdték el fejleszteni, a kinézet sokat fog javulni a befejezésig. Úgy legyen!

Megjelenés: 2003. ősz



Homeworld 2

HOMEWORLD 2. A Relic sem tétlenkedett az elmúlt években, gőzerővel dolgoztak a nagysikerű Homeworld folytatásán. A második részben új, eddig még nem ismert ellenséges faj bukkan fel, ellene kell felvennünk a harcot. Minden eddiginél nagyobb csata és anyahajók jelennek meg, de óriási hiba lenne, ha megfeledkeznénk az apró vadászok és bombázók jelentőségéről. A Homeworld 2 egyik legnagyobb újítása, hogy megjelentek a hajókon a különböző alrendszerek, ezeket kilőve megbéníthatjuk az ellenség fegyverrendszerét, pajzsait, sőt a hajóműveket kilőve még akár el is foglalhatjuk azt. A csatát túlélt egységeket átvihetjük a következő pályára, tehát minél jobban teljesítünk a játék elején, annál könnyebb dolgunk lesz a későbbiekben. Jelentős fejlesztésen ment keresztül a 3D-s motor is, mely úgy lett megírva, hogy kihasználja az újgenerációs grafikus kártyák képességeit (pixel, vertex shader), sőt még arra is képes, hogy láthatóvá tegye a hajót ért sérüléseket.

Megjelenés: 2003. augusztus

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004. Az Auran bejelentette a népszerű Trainz folytatását, mely a nagy riválissal ellentétben (Train Simulator 2) nem a valódi mozdonyokat, inkább a vasútmodelleket részesíti előnyben. Az új Auran Jet V2 motorral felturbózott játék döbbenetesen jól fog kinézni, várhatóan az év vége felé kerül a boltokba.

SCHOOL TYCOON. Az interaktív oktató, gyerekeknek szóló programjairól ismert Riverdeep kicsit eldugott termében bukkantunk a School Tycoonra, amely ezúttal kizárólag szórakoztatni akar, nem tanítani. A program címének megfelelően egy iskola irányítása kerül a kezeink közé, és a feladat nagy általánosságban az, hogy minél jobb minőségű (5 csillagos) szolgáltatásokkal vonzzuk oda a tanulókat, valamint olyan tanárokat foglalkoztassunk, akik növelik és nem rombolják a morált. A bemutató alapján nem is lesz olyan egyszerű egyensúlyban tartani a dolgokat!

Megjelenés: 2003. október

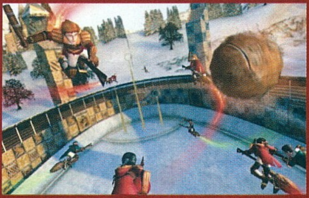
HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP. Amit hiányoltunk a legutóbb megjelent Harry Potter játékból, azt most az EA külön programként adja ki. A Rowling által kitalált, varázslótanoncok körében legnépszerűbb sportágat ezúttal egymás ellen is kipróbálhatjuk. Végre a teljességet kapjuk, mind a hét játékos irányítása a kezeink közé kerül, így a cikeszre koncentráló (és a gurkókat lehetőleg elkerülő) fogó mellett most nekünk kell védekezni és gólt lőni is.

Az alapokat Roxfort házainak képviseletében sajátíthatjuk majd el, majd elindulhatunk a világkupán, ahol nemzetközi csapatok (pl. angol, japán, német, francia, ausztrál) színeiben játszhatunk, és léphetünk előre a rangsorban. A program gyönyörű, kár, hogy nem a Harry Potter-játékok részeként, hanem külön adják ki, így kicsit lehúzás szaga van...

Megjelenés: 2003 vége

MADDEN NFL 2004. A Madden NFL 2004 képviselte az E3-on bemutatott sportjátékok krémjét. A programot az Electronic Arts egyik dinamikusan fejlődő részlege, a Tiburon fejlesztette, akik mögött a Nascar Thunder tündököl az asztalon, fejlesztői díszdobozban. Ugyan amerikai foci, és Európában éppen ezért nem annyira közkedvelt, de a Föld másik felén előszeretettel nyüstölik az emberek, hosszas adrenalin rush-ok közepette, nem véletlenül. A Madden NFL 2000 anno nagyon sikeres volt, így nem csoda, hogy az EA szárnyai alatt ebből is sorozat lett. Még MAC-re is átportolták, bár a 2000-es kiadást még az Aspyr Media terjesztette. (Az egyik kedvenc kiadónk, hihetetlenül jó játékokba tenyerelnek.)

TONY HAWK ARAT! A show második sikervárományosa a Vicarious Visions gördeszkás játéka, a Tony Hawk's Pro Skater 4 volt, amely még vezeték nélküli telefonokra is megjelenik majd. A show legjobbja mégsem ez lett, hanem az egyik nagytestvér (persze csakis a sportkategóriáról van szó jelen pillanatban, minden mást úgyis a Half-Life 2 nyert :)), a Tony Hawk's Underground. Ebben már történetorientáltabb érzet kapja el a játékost. Mezei, azaz inkább utcai deszkás csókával kezdve szépen feltornászhatjuk magunkat a legprofibbak közé, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Az biztos, hogy a fejlesztők már bármilyen szögben képesek lemodellezni egy gördeszkát, így a deszkás sportokat kedvelők mindenképpen figyeljenek majd a megjelenésekor. (A szörfösök inkább ne. Azok nem biztos, hogy élveznék, hiába deszka az is...)



Harry Potter Quidditch World Cup



Madden NFL 2004



Tony Hawk`s Pro Skater 4



BLACK & WHITE II

Ismét zárt ajtók mögött, az Electronic Arts a nagyközönségtől elzárt kis tárgyaló termében, kis turnusokban mutatták be Peter Molyneux istenszimulátorának második részét. Ám idén nem a mester, hanem a legalább annyira karizmatikus és lelkes Jonty Barnes, a fejlesztőcsapat egyik vezetője volt az, aki feltárta előttünk, mit is tud most a program, hogy állnak a fejlesztéssel. Tilos volt a filmezés, a fényképezés is, sajnos.

A rendelkezésre álló szűkös idő miatt Jonty gyorsan neki is kezdett a bemutatóba, áradt belőle a lelkesedés, ragyogó szemekkel mutatta, hogyan nézhet ki kreatúránk (jelen esetben egy majom), ha szőrös, ha kövér, ha sovány, ha elégedett, ha kócos, ha izmos, ha elázott vagy ha mérges és így tovább. A kacagtató jelenet után jött a komolyabb téma, hiszen mint tudjuk, ebben a részben már komoly szerep jut a háborúnak.

A képernyőn idillikus (virágos-fás parkokkal tarkított), jól védett (fallal körülvett) görög stílusú város tűnt fel, ahova mint Jonty mondta, kicsit túlságosan is sokan akarnak beköltözni, ami felelősségteljes feladatokat ró egy birodalom vezetőjére, de most nem ez lesz a téma... Mivel a mester úgy döntött, háborúzunk egy kicsit, kihelyezett egy zászló ikont a városka szélén, ahol azonnal megjelent egy katonai épület, ahova el is kezdtek vándorolni az elégedett állampolgárok férfitagjai, hogy a hívó szónak engedelmeskedve megvédjék otthonukat a betolakodóktól. Jonty azonban azt is bemutatta, hogy ha nincs időnk lacafacázni, akkor az isteni kézzel hogyan szippanthatjuk ki a házakból a nekünk megfelelő embereket, akiket aztán pikk-pakk felsorakoztathatunk. A seregeket a zászló segítségével összeköthetjük, sőt odakapcsolhatjuk őket tárgyakhoz, vagy a lényhez is. Amennyiben a városfalat jelöljük ki, az emberek hamar elfoglalják helyeiket a falakon, és őrzik azt akár az életük árán is.

Kérdésünkre Jonty elmondta, nagyon sokat segítenek nekik a rajongók abban, hogy orvosolni tudják az első rész hibáit (nem lesz gond a mentéssel), kiemelten figyelnek ezekre a visszajelzésekre.

A varázslatok is egészen megváltoznak, példaként be is mutatott egy tűzvarázslatot, ami izzó lávát húzott a hegyoldalban. A forró anyag azonban nem tűnt el, hanem szép lassan, fokozatosan hűlve lehömpölygött a völgyben meglapuló város felé, lángra lobbantva mindent amihez hozzáért. Láthattunk egy un. epic varázslatot is, ami esetünkben egy meztelen csodaszép hölgy csitító bűvigéje volt (A nő a végleges verzióban már ruhát visel majd – kacsintott ránk Barnes).

Azt mint tudjuk, mi nem vihetjük át kreatúráinkat a következő részbe. Ám nem vonatkozik ez a fejlesztőkre, így Jonty elmesélte nekem, mi történt, amikor átvitte kedvenc kreatúráját (egy jegesmacit), a második világába, ahol éppen dúlt a háború. A végtelenül jó teremtmény nem tudott mit kezdeni a helyzettel, egy ideig bután nézett, majd kétségbeesetten szaladgálni kezdett, gyógyította az embereket (védőt és támadót egyaránt), oltotta a tüzeket és halálosan elfáradt miközben népének nem segített semmit.

A BW2-ben tanított lényeinkkel egészen más lesz a helyzet. Bár mint megegyeztünk a fejlesztővel, egyikünk sem kedveli a gonosz oldalt, mégis egy gonosz majmot hozott létre hogy megmutassa mit is tud a program. A füstölgő rémet (léptei nyomán elszáradtak a növények, beborult az ég) a városfal támadására utasította, aki el is kezdte azt ostromolni menten, ám nem kintről, hanem bement. Meglepett kérdésemre Barnes elmondta, a kreatúra bentről támad, hiszen ez az ő városa, és ott bent nagyobb biztonságban van, mintha kintről támadna. Ekkor jött a fenyítés, ami nem merült ki egyszerű pofozásban, a lenyíló panelben megjelentek a lehetőségek, ahol megadhattuk lényünk pontosan miért kap ki. Ez nagy változást jelent a jövőre nézve, hiszen az első részben, ha nem jókor fegyelmeztük meg kedvencünket, bizony sokszor egészen más következtetést vont le a nevelő célzatú simogatásból vagy éppen pofonból, mint kellett volna.

Még órákig mesélhetnék nektek a látottakról, de mindez még csak félútnak tűnik, amikor a megjelenésről kérdeztük, Jonty csak annyit mondott, „kész lesz, amikor kész lesz", az EA maximálisan megbízik Peter Molyneuxben, és a lényeg az, hogy tökéletes programot adjanak ki a kezük közül. Nos, ha ez így van, a Black & White II-t szerintem még jövőre is csak az E3-on nézzük meg, ám a jó programokra érdemes várni. ■ Lily









MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLEPLAYING GAMES

Az idei kiállítást akár MMO expónak is hívhatták volna, hiszen a fejlesztők sosem látott mennyiségű kizárólag online játszható programot mutattak be. Ha minden platformot figyelembe veszünk, akkor bizony több mint száz ilyen címet számolhatunk össze, ami döbbenetes adat. Ezek zöme ráadásul PC-s fejlesztés, úgy tűnik, a csapatok néhány, a mai napig rendkívül sikeres MMORPG bevételeit látva vérszemet kaptak.

Velük beszélgetve kiderült, mindannyian hisznek világaik sikerében, bíznak benne, övék lesz a legjobb, leghívogatóbb, legmegragadóbb, hiszen nem kell nagy MMO tapasztalat ahhoz, hogy az ember lássa, nincs olyan játékos, aki érdemben, rendszeresen egynél több ilyen programmal játszana, ez egyszerűen képtelenség! Sajnos a programok zöme 40-50 dollár közötti áron kerül forgalomba, és csupán 30 napig ingyenes, így ha a kalandozónak nem jön be a dolog, bizony nagyon csúnyán ráfizet...

Érdemes hát feliratkozni a bétatesztekre, és rendszeresen olvasni a fejlesztői fórumokat, hogy lehetőleg megtaláljuk az igényeinknek leginkább megfelelőt!

MYTHICA

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.mythica.com
Megjelenés: 2004

„A vég csak a kezdet..." – így kezdődött a Microsoft újabb MMORPG-jének bemutatója, melyben - mint már híreinkben írtunk róla - istenekké válhatunk. Kicsit különösnek tűnhet, hogy a kiadó az Asheron's Call 2 mellett újabb online szerepjátékot készíttet, de nézve a Mythica világát és stílusát, jól látható, itt egészen más a koncepció.

Testközelben látva a programot valósággal megütött a látvány szépsége és az „isteni" hangulat kisugárzása. Rendkívül érdekes és eddig példátlan, hogy a csapatban felvállalt küldetéseinkkel a szerveren ún. privát birodalomba kerülünk, így nem kell azon aggódni, hogy például egy másik (erősebb) csapat bejön a labirintusba, és leveri a kiszemelt főszörnyet. Ezzel a modulrendszerrel elkerülhető, hogy a célzottan akár 3000 játékost is kiszolgáló szervereken kialakuljanak a szokásos civódások. Ráadásként a modulok megoldása közben összekötő animációkat is láthatunk majd. Hail Milton kérdésemre elmondta, az aktuális patch-ekkel hónapról hónapra kerülnek majd új modulok a játékba.

Ami itt leginkább megfogott, hogy a programot bemutató fejlesztők az utolsó napig lelkesen, ragyogó szemekkel áradoztak a Mythicáról, élvezték a bemutató játékot, és folyamatosan szórakoztak egymással. Így bár abból, amit láttam, a program még éppúgy lehetne nagyon jó, mint pocsék, a csapat lelkesedése alapján inkább az előbbire látok esélyt.

CITY OF HEROES

Fejlesztő: Cryptic Studios
Kiadó: NCSoft
Honlap: www.cityofheroes.com
Megjelenés: 2004

Az NCSoft standján egyik MMORPG-ből a másikba botlottunk. Úgy tűnik, a kiadó minél többet begyűjtött a sikeresnek látszó fejlesztésekből, talán egyszerűen csak „biztos, ami biztos" alapon. Ezek közül emeltem ki egyet, kivételesen nem a jósolt siker, hanem a meghökkentés alapján. El nem tudom képzelni, mi lehet ebben a jó (és játék közben sem tudtam meg, bár nagyon magas szintű karakterem volt) – Paragon városában ugyanis



Mythica



City of Heroes



• A kiállításon bemutatták természetesen a már befutott nagy nevek idén megjelenő új kiegészítőit is. Hasznos info lehet, hogy a júliusban megjelenő Anarchy Online: Shadowlands tartalmazza majd az eredeti játékot és a The Notum Wars kiegészítőt is. A Dark Age of Camelot fejlesztői pedig két kiegészítőt is bemutattak, melyek közül az egyik ingyenes lesz (Foundations), míg a másik inkább a magas szintű karakterek unalmas hétköznapjait próbálja izgalmasabbá tenni (Trials of Atlantis).

• A Turbine Entertainment fejleszti a most bejelentett Dungeons & Dragons online-t, így talán jövőre láthatunk majd belőle alfa verziót...



• Szintén a Turbine Entertainment fejleszti a Middle-Earth online-t. Valljuk be, igen érdekes, hogy az Asheron's Call fejlesztői a Microsoft után most az Atarinak és a Vivendinek is dolgoznak, igaz, a M-E online (Vivendi) elvileg már jövőre megjelenik, míg a D&D online-t (Atari) csak 1 évvel későbbre ígérik. Tartok tőle, hogy a tartalom csaknem ugyanaz lesz, mindössze a látvány és a választható karakterek változnak majd.



• Horizons. Nagy csalódást okozott az Artifact Entertainment játéka, amelynek a fejlesztését úgy tűnik, sosem fejezik be. Az E3 déli csarnokának egyik cseppet sem kis standján mindössze egy trailer ment, melyben többek között ezt hirdették: „a játék, mely örökre megváltoztatja az MMORPG fogalmát". A képsorok valóban lenyűgözők voltak, és ez az egyetlen játék, melyben a sárkány választható karakter lesz, de azért jó lett volna játszható verziót látni.



• Lineage II. Az ázsiai piacon fantasztikus sikereket elért Lineage második részét már kipróbálhattuk idén, bár szerintem még jövőre is kint lesz az E3-on. Egyelőre a megjelenítés és a mágiarendszer is ígéretes, a tartalom sajnos még hiányzik.



• Sajnos még nagyon korai (alfának sem nevezhető) fázisban volt kint a Warhammer online is. Bár a játékot már 2 éve bejelentették, eddig a fejlesztése igencsak akadozott. Mivel a Sega jövőre már ki szeretné adni, reméljük, a következő E3-on már mi is játszhatunk vele.

mindenki szuperhős. Így az árnyakban meghúzódó lázadóknak, idegeneknek és szörnyeknek nem sok esélyük van, hogyan is lehetne, ha az egész város nyüzsög a denevér-, vagy pókemberektől és mindenféle kosztümös, csodás képességű hősöktől. Talán vannak képregény-fanatikusok, akiknek ez bejön majd, de meglepődnék, ha tízezreket hosszú távon le tudna kötni.

EVERQUEST II

Fejlesztő: SOE
Kiadó: Ubi Soft (Eu)
Honlap: everquest2.station.sony.com
Megjelenés: 2003 vége (?)

Kövezzetek meg, de én úgy érzem, még nincs itt az idő, még nem elég fejlettek a gépeink arra, hogy a máig legnépszerűbb MMORPG új generációját életre keltsék. Néztem a képeket, az animációkat, a bemutatót (melyben sosem volt több mint 5 karakter egyszerre a képen, mégis szaggatott), és a gyönyörű programot látva egyre csak mardosott a kétség, hogy mindez megmozdul-e a gépemen majd akkor, ha a céhem támadásra indul egy hatalmas szörny ellen. Nem tartom valószínűnek, hogy a jó öreg Nagafent mi is 3-an meg tudnánk majd ölni... :)

Az EverQuest II számos újítást hoz elődjéhez képest - a program természetesen nem csak grafikai változásokat és jobb motort kapott –, például új játszható fajokat és karakterosztályokat, a legfinomabb részletekig meghatározható karakter-megjelenítést (még a kort is állíthatjuk), egy egészen különleges szakmát (kereskedő), birtokolható házakat (sőt akár hajókat), olyan képességeket, melyeket csak bizonyos karakterosztályok fejleszthetnek mesteri szintre, és még rengeteg csodás dolgot, egyszóval mindazt, amit egy ilyen múlt után elvárhatunk, amiről szerepjátékosként álmodtunk. Mégsem tudom elhinni, hogy mindez még az idén életre kelhet. Igen, a fejlesztők szerint a program még ezen a télen megjelenik, de szerintem jó, ha jövő tavasszal a boltokba kerül, és minden bizonnyal akkor is erőmű kell majd hozzá.

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: LucasArts
Honlap: www.starwarsgalaxies.com
Megjelenés: 2003



Dragon Empires

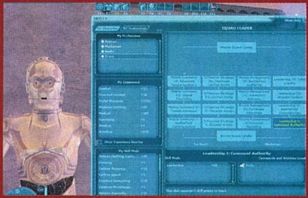
Ahhoz képest, hogy a Star Wars univerzumban játszódó MMORPG elvileg hamarosan megjelenik (már többszázezret előrendeltek belőle), nagyon furcsa, hogy nem tették ki közszemlére, csak egy eldugott gépen futott az Nvidia standon, illetve zárt ajtók mögött lehetett megtekinteni, de nem kipróbálni (!). Én a kiadó helyében tucatnyi gépen mutattam volna be, főleg, ha ilyen erős a konkurencia, és elvileg van is mit megmutatnom...
Ráadásul a már tudott dolgokon kívül a fejlesztők semmi újdonságot nem mondtak/mutattak, bár lassan már az is eredmény, hogy semmilyen ígéretet nem vontak vissza (lehet, hogy kivételesen pesszimista vagyok?!).



EverQuest II



EverQuest II



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

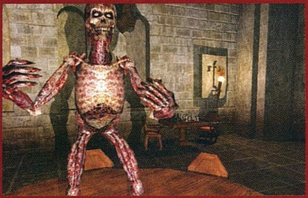


Dragon Empires

DRAGON EMPIRES

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Honlap: www.codemasters.com
Megjelenés: 2003

Akárcsak a Horizons fejlesztői, a Codemasters is valami forradalmit, esetünkben óriási lépést ígér az MMORPG-k fejlődésében. A motion capture technikával készült szörnyek és a gyönyörű táj, melyen dinamikusan változik az időjárás, valóban hordozza ezt az ígéretet. A Dragon Empires világa csodálatos, az erdőben madarak repdesnek, a hópelyhek kavarogva szállnak az arcunkba, egyszóval minden idillikus lenne, ha nem állna ott minden-nek a közepén a karakterünk, maga a hős. Sajnos ő kevésbé sikerült jól, kurtalábú, kicsit rajzfilmszerű figura, igencsak kilóg a környezetből, különösen, ha megmozdul. A vizuális káosz akkor válik teljessé, amikor a képen megjelennek az ikonok is. Az általános kezelőbillentyűk még csak-csak , de a harcokat kiadó parancsokéi és a varázslatokéi, hát hogy is mondjam, nem sikerültek túl jól. Már tudom, miért mindig tájat, esetleg szörnyet bemutató screenshotokat láthattunk eddig is csak az interneten. A játék ettől függetlenül megérdemli a figyelmet, és még nem késő jelentkezni a bétatesztre sem, bár nálam meg sem közelítette a top 3-at.


EverQuest II


EverQuest II


Star Wars Galaxies: An Empire Divided


The Saga of Ryzom

THE SAGA OF RYZOM

Fejlesztő: Nevrax
Kiadó: Wanadoo
Honlap: ryzom-europe.goa.com
Megjelenés: 2003. ősz

Személy szerint viszont második helyezést adtam a Nevrax által fejlesztett Ryzomnak. A program nem csak a szépségével, különleges megjelenésű, kicsit meseszerű világával tűnt ki a többi közül, hanem tartalmával is. Az apró, ám igen hangulatos stand a Verant 4 évvel ezelőtti debütálását idézte fel bennem, amikor még ők is lelkesen mutatták be megálmodott világukat bárkinek, aki arra járt. Vincent Dolivier minden kérdésemre lelkesen válaszolt, és folyamatosan elhatárolta a Ryzomot a mostani nagyoktól (EQ, DAoC). A mai legnépszerűbb MMORPG-k másolása helyett úgy tűnik, ez a francia csapat valóban valami egészen egyedit hozott létre. Karakterünk a négy civilizáció egyikébe születik, és eleve guildtagként kezdi kalandjait, vagy éppen egyszerű hétköznapjait, mert egyetlen célja, hogy hasznos tagja legyen a társadalomnak, akár részt vesz a törzsek közt dúló harcban, akár nem. A program számtalan különlegességére majd egy bemutató keretében visszatérek, egyelőre csak megemlíteném még, hogy a Ryzomban a legjobb guildek civilizációs küldetéseket kaphatnak, és te lehetsz a hónap hőse is, ha valami nagy tettet viszel végbe!
A program ama ritka kivételek közé tartozik, amelyik előbb jelenik meg Európában, mint Amerikában (ahol egyelőre még kiadója sincsen). ■ Lily


The Saga of Ryzom



• Wish. Tulajdonképpen a Mutable Realms MMORPG-jénél kezdtem az E3-on, itt akadtam el először (Mocsy gyorsan el is menekült), első pillantásra megfogott a falvakat időről időre támadó sárkány által kínált élmény. Miután minden segítség ellenére többször is sikeresen elhaláloztam, felderítettem a még igencsak korai verzió tartalmi részét. Így tudtam meg, hogy az egyes bűvigék megvásárlásához nem csak pénz kell, hanem bizonyos szintet el kell érnünk az adott képességből is. A Wish-ből még bármi lehet, egyelőre nem volt szép és különösebben élvezetes sem.



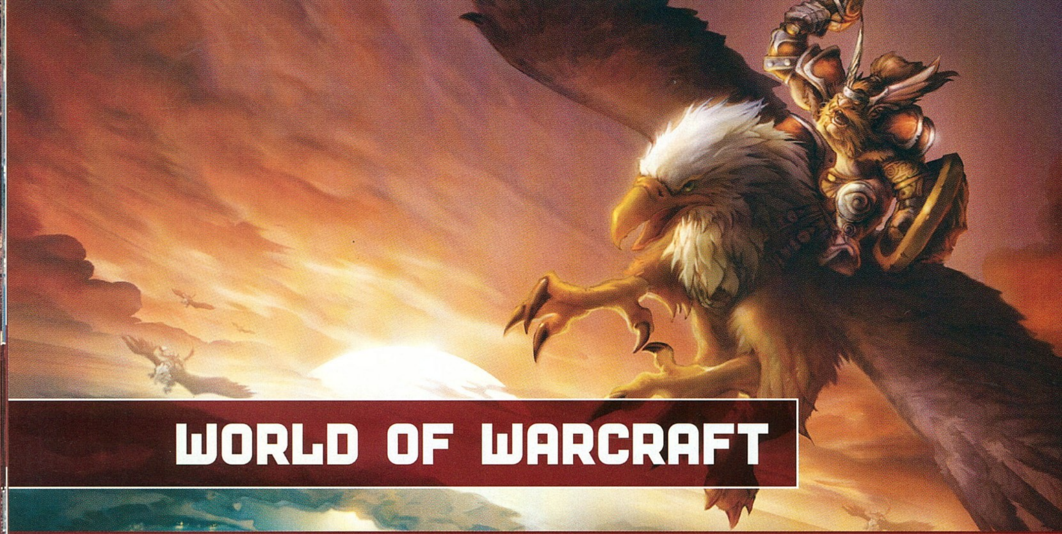
• Ha valakit vonz, hogy részese legyen egy rajzfilmnek, nosza. A Shining Lore pontosan olyan, mintha egy bugyuta rajzfilm egyik szerepét kaptuk volna meg, és az ellenség irtása mellett fő célunk hírnevünk növelése lenne. Bár jó fél órát aprítottam varázslatos fegyvereimmel mindenféle szörnyeket, nem találtam semmi érdekeset a játékban, egyszerű hack'n'slash-nek tűnt, egyelőre.



• Döbbenetes élmény volt, amikor a hanggal már nem nagyon rendelkező fejlesztő bemutatta nekem, mit is tud a Dark and Light motorja. Utoljára akkor láttam ilyet, amikor a Black&White almájának kukacától kizoomoltunk egészen a bolygót körülölelő felhőkig. Itt a rendkívül részletesen ábrázolt a völgyben bandukoló karaktertől zoomoltak ki nekem ki Ganareth birodalmának teljes képéig. Érdekesség: a 40000 négyzetkilométeres területet felölelő világban a magas szintű karakterek egész városokat irányíthatnak majd. Szintén érdekes terv, hogy a fejlesztők végtelenszámú játékos befogadására alkalmas szervert akarnak létrehozni.

• Sci-fi világban kalandozhatnak majd az Irritor online felfedezői. A fejlesztők tartalmi szempontból még nem mutatták be a Wootforce névre keresztelt motort használó programot, „csak" magával az engine-nel villogtak. A dinamikus árnyék- és fényeffektek döbbenetesen látványossá tették a világ megjelenítését, kérdés, milyen lesz a belbecs.

• Végezetül megemlíteném a Sigil Gamest is, akik bár nem mutattak, illetve jelentettek be semmit a kiállításon, fejlesztőikkel mégis több helyen összefutottam. Az általam felismert fejlesztők, az EverQuest alapcsapatának volt tagjai titokzatos mosollyal figyelték a konkurenciát, míg ők maguk nem árultak el semmit...



WORLD OF WARCRAFT

Fejlesztő: Blizzard > **Kiadó:** Vivendi > **Web:** www.worldofwarcraft.com

Hallom a hívó szót, és kiválasztottnak érzem magam. Kiválasztottnak, ám nem különlegesebbnek, mint a többi. Csupán egynek a sok közül, ki már csak arra vár, hogy megszülessen. Fizikai létem most a földi élet rabja, ám lelkem már sóvárogja az időt, amikor Azeroth világának gyermekeként társai oldalán barangolhat, harcolhat hitéért és népéért, megmenthet falvakat és elfoglalhat városokat... Vágyok megszületni, újra.
Ismét eltelt egy év, és ismét megnézhettem a Blizzard készülő MMORPG-jét. Megérkezett a válasz a tavalyi megválaszolatlan kérdésre, ám újabbak és újabbak merültek fel, melyekre ismét csak a homályba burkolózó jövő hozza majd meg a választ. Türelmesnek kell lenni, a nagy dolgok születéséhez idő kell – mondom magamnak –, különösen, ha azt a Blizzard fejleszti.

OSZLIK A KÖD. Tavaly még új megjelenítésű hack-'n'slash-nek éreztem a World of WarCraftot, amely csillogott ugyan, de túlságosan könnyűnek tűnt, olyasminek, ami a látványért ugyan leköti az embert néhány órára, ám hónapokra semmiképpen sem. Ezt sugallták a „rövid játékidő alatt is teljes élmény", a „bárki számára azonnal elsajátítható kezelhetőség" és hasonló ígéretek, valamint a kiállításon szerzett tapasztalatok is. Ha valakit egy éve hasonló kétségek gyötörtek, most megnyugodhat. Ez a WoW tényleg wow. :)

Az áprilisban bejelentett night elfekkel már ötre emelkedett a játszható fajok száma (human, dwarf, tauren, orc, night elf), és jelenleg hat karakterosztályt ismerünk (warrior, mage, warlock, druid, shaman, hunter), ám minden bizonnyal mindezek száma gyarapodni fog, mire év vége felé remélhetőleg nekikezdhetünk a bétatesztnek <fohász rebegése>.

Tavaly még bizonytalan válaszokat kaptunk számos fontos kérdésre, melyeket idén már csípőből válaszoltak meg a fejlesztők, akik közül legtöbbet a fáradhatatlan Andy Kirtonnal beszélgettem. Gondolom, elegük lehetett belőlem, mert minden nap visszamentem...

Mesterségek. A WoW fejlesztői úgy tervezték meg a világ mesterségeinek rendszerét, hogy a különböző szakmákban jártasságot szerző kalandozók kicsit egymásra legyenek szorulva. Az alapanyagokat részben megvásárolhatjuk majd, de lesz olyan is, amelyet szörnyek dobnak (elvileg semmi haszontalan cuccot nem zsákmányolhatunk tőlük), illetve olyanok, amelyeket más mesteremberektől kell majd megvenni.

Érdekesség! Jelenleg az egyik legnépszerűbb kézműves tárgy a mérnök által készített mechanikus mókus, aki hűségesen követi gazdáját. :)

PvP. Azeroth területének körülbelül csak a tizedében kerülhet sor játékos-játékos elleni küzdelemre. Ezek színtere általában különleges zóna, aréna vagy csatatér. Míg az előbbieken díjazott bajnokságok lesznek, addig az utóbbiakon kulcsfontosságú épületekért, pl. tornyokért harcolhatunk, akár ostromszerűen is. A bajnokságokat és egyéb harci látványosságokat (például sárkányok harca, csoportos küzdelem óriási szörnyek ellen stb.) beharangozzák majd az egész világban, így a szerveren mindenki idejében értesülhet az eseményről, és aki testközelben ott akar lenni, jegyet vásárolhat a lelátókra, illetve be is nevezhet a jutalmakért.

Különleges lehetőségek. A képeken és a játék trailerében látható, hogy a kalandozók lovak, farkasok vagy éppen griffek hátára pattanhatnak. Ám ezt nem teheti meg bárki! A „farkaslovaglás" képességének elsajátításához (is) el kell érni a megfelelő szintet, vi-













szonylag jóban kell lenni az orkokkal, hogy egyáltalán megtanulhassuk majd ezt a skillt. Az igazi ritkaságokat küldetések teljesítésével kezdhetjük el megtanulni. Hasonló a trükk a nyelvekkel is: karakterünk születésekor csak saját népének nyelvét beszéli, a többit el kell sajátítania (Receptek és egyéb tekercsek elolvasásához is kell!).

Twink. Hogy a játék ne veszítse el a kezdőkarakterek csetlésének-botlásának szépségeit, a Blizzard ügyel arra, hogy ne lehessen nagyhatalmú varázstárgyakkal felturbózni az alacsony szintű kalandozókat. Így ezek használata szintfüggő lesz. Azért kiskapu már most is van, hiszen pénzt korlátlanul lehet átadni egymásnak...

Küldetések. Felkiáltójel jelöli majd azokat a karaktereket, akiktől küldetéseket kaphatunk majd. A jel színéből tudni fogjuk, adott szintünkön felvállalhatjuk-e azt, vagy még nem. Amennyiben igen, a küldetésablakban minden fontos információt megtalálunk (feladat, kapcsolódó NPC-k, helyszínek, jutalom). Esetenként előfordulhat az is, hogy a térképünkön is bejelölik nekünk a feladathoz kapcsolódó fontos helyet.

Céhek. Ez a terület még kicsit érzékeny volt, bár a srácok nagy tervekkel, de nem sok konkrétummal rendelkeztek, ezért inkább nem firtattam. Valamit kell hagyni jövőre is.

HI MIT TUD. A lelkes játékosok serege idén is előre generált karakterek közül választva tesztelhette a játékot. Sokakat megigéztek az ún. petek. A megidézett, illetve megszelídített lények irányíthatók (parancsok: támadás, követés, várakozás stb.), és a hunter karakterosztály állatai még szintet is lépnek. Az, hogy a karakterosztályok milyen állatot idomíthatnak, illetve idézhetnek meg, szintén szintfüggő lesz. Jó tudni, hogy a sárkány nem „beast" kategória, így nem érdemes vele próbálkozni...

Szintén sokakat elcsábítottak a druidák, akik maguk alakulhatnak át (shapeshift) állatokká – pl. holló (utazóforma, gyorsabb), medve (harci forma, erősebb), illetve kisebb felderítő lények (adott környezetben nem feltűnő lény – nyuszi, patkány, mókus stb.).

Bár a játékban még mindig él az automatikus támadás, garantáltan senki nem fog tévézni vagy olvasni harc közben! Karaktereink fejlődésüknek megfelelően egyre több különleges képességet használhatnak majd, amire szükségük is lesz a csaták során. Ráadásul a gyógyítás menete is megváltozott. Már nem nyakalhatjuk folyamatosan a gyógyitalokat, mint a Diablóban. Jelenleg bizonyos időn belül csak egyszer kortyolhatunk varázsfőzetet, és egy csatában egyszer használhatjuk esetleges elsősegélynyújtó képességünket. A továbbiakban társainkra kell majd támaszkodunk (mivel pap még nincs bejelentve, marad a druida és a sámán), illetve ha túléljük az ütközetet, pihennünk kell. A fizikai regeneráció folyamatát az alvás valamint az étkezés is gyorsítja majd.

VIZUÁLIS BŰVÖLET. A WoW motorja káprázatosan jeleníti meg Azeroth világának hegyeit és völgyeit, csodálatos vidékeit. Kalandozásaink során labirintusokat, temetőket, elsüllyedt hajókat, látszólag elhagyatott romokat és föld alatti csatornákat fedezhettünk fel (csaknem százféle, a Blizzard által „mikro-labirintus"-nak keresztelt helyszín lesz a játékban)!

És mindez cseppet sem steril, a világ flórája és faunája mindent benépesít. Lépteinkre vadállatok riadnak, az árnyas erdőben madarak repdesnek, a csatornában patkányok neszeznek. Egyszóval, a World of WarCraft szebb, mint valaha, és jelenleg akadozás nélkül fut a következő konfiguráción: P-III, 800 MHz, GeForce 3!

ÍGÉRETEK. - A birodalomban rendszeresen lesznek GM-ek (játékmesterek) által szervezett események.

- A WoW szervereit körülbelül 3-4000 játékos kiszolgálására tervezik.
- A hatalmas városok jóval nagyobb szerepet kapnak majd annál, mintsem hogy csupán találkozóhelyet kínáljanak a játékosoknak, és lehetőséget a vásárokra. Itt is találhatunk majd labirintusokat (csatornarendszerek, katakomba), ahol harcolhatunk.

Érdekesség! Stormwind csatornarendszerén például gondola bérlésével gyorsíthatjuk barangolásunkat. Szintén ebben a városban léphetnek majd frigyre Azeroth polgárai a Fény katedrálisában, melyet ilyenkor különleges dekoráció díszít majd, és lehetőségünk lesz az ehhez kapcsolatos mulatság tárgyainak beszerzésére is.

- A tengeri közlekedésben használhatunk hajókat is, ám előfordulhat, hogy ezeket kalózok támadják meg. A zeppelinek támadóiról még nem meséltek...
- A zsákmány elosztásának rendszerét mindig a kalandozó csoport vezetője választhatja majd meg.

CSITÍTÓ SZAVAK. Sokan megkerestetek már a World of WarCrafttal kapcsolatban – faggattok, aggódtok, izgultok. A Diablo 2 aktív játékosaitól rengeteg zokszó érkezik, nem hisznek ebben a világban, félnek a bugoktól és a több ezer kalandozó aktív játéka után felmerülő gondok megoldatlanságától, mert nap, mint nap tapasztalták a Diablo 2 hibáit, melyeket a fejlesztők oly sokáig orvosoltak. Mit is mondhatnék, én hiszek abban, hogy a WoW esetében ez nem fog előfordulni. Már csak azért sem, mert ez a szolgáltatás jár majd nekünk, hiszen mindezért hónapról hónapra fizetni kell, ami fedezi nemcsak a patch-ek, de a beígért folyamatos fejlesztések költségeit is. Ha elegen leszünk... de ettől féltem legkevésbé a Blizzardot, hogy nem lesz elég játékos, csak győzzék őket szerverrel. Hiába a City of Heroes lett az idei show MMORPG-je, mindannyian tudjuk, hogy Azeroth világára sokkal többen lesznek kíváncsiak, csupán meg kell majd őket tartani. Ám a siker nem csak a Blizzardon múlik majd, hanem rajtunk, játékosokon is. ■ Lily



E3 - BÉBIK





HÖLGYEK ELŐSZÖR

Hello mindenkinek! Új rovatot indítunk a Gamer hasábjain, mely remélhetőleg elnyeri tetszéseteket. Igyekszünk olyan információkkal szolgálni bizonyos témákat nagyító alá téve, melyek a játékok karaktereinek tulajdonságaival, azok megformálásával, vagy egyszerűen a „miért jó, vagy miért rossz?" kérdéseket feltéve kutakodnak. Nem szeretnénk nagyon behatárolni a témákat, hiszen e sorozat nektek készül, úgyhogy amennyiben kérésetek van valamivel kapcsolatban, ne habozzátok jelezni a szerkesztőségnek!

Az első témának a női karaktereket választottam, azok közül is az ismertebbeket, és csak a PC platformon elterjedteket. A CD-ROM elterjedése óta ugrásszerűen megnőtt a lehetőségek tárháza a szinkronizálásra és a multimédiás betétek sűrítésére a játékokban, ez evidens. Nem írnék erről részletesebben, hiszen korábban már rengeteget olvashattatok róla, mégis megemlíteném, hogy nagy szerencsénkre a mai játékok már alapvetően fontosnak tartják, hogy minden egyes dialógust rögzítsenek, lehetőleg minél élethűbben és megragadóbban. Ezáltal a készítők sokkal mélyebbé és hitelesebbé tehetik a karaktereket. Igyekeztem a kivesézett lánykák szinkronhangját is megtalálni, ezzel is öregbítve hírnevüket. (No, nem sebészeti beavatkozásról van szó, azt majd Brazilék elvégzik egymáson a Törd-del, ha nagyon kíváncsiak a hasnyálmirigyre :)) Nem mindig jártam sikerrel sajnos, több hölgy elérhetetlen szinte bármely információcsatornán. Azért így is sikerült rálelni pár érdekességre, remélem, csámcsogtok egy jót, vagy megjegyeztek pár dolgot, mert ne feledjétek, bármikor visszakérdezheti Vágó Pityu a mészárszékben.

Nem szaporítom tovább feleslegesen a szót, belevágok a plasztikai műtétbe!

SARAH KERRIGAN

StarCraft

Kezdjük rögtön egy olyan bébivel, aki minden téren izgalmasnak tekinthető. Olyan maca, akit minden RTS-rajongó már kívülről (esetleg belülről is) ismer. Sarah Kerrigan, az első hölgy, a Blizzard találásában. 1998 óta kétségtelenül az egyik legmarkánsabb és leghátborzongatóbb női karakterré vált. Aki játszott a StarCrafttal és a Brood Warral, nyilván kaján mosollyal, bólogatva helyesel a magazin hasábjai felett, könnyekkel a szemében, melyek a jóból gonosszá vált „hentes görl" történetét idézik fel. A játék kirobbanó sikere a 3 választható fajnak, a remek tálalásnak, de elsősorban a páratlan történetnek volt köszönhető. A „pengekirálynő" annyira sikeres lett, hogy a Brood War kiegészítő lemez borítójára már ő került. Az egész sztorit egymaga elvitte a hátán. A Blizzard mámora ötletes kreatúrájával máig tart: a StarCraft: Ghost játék, mely hamarosan megjelenik, hasonló, ámbátor teljesen más személyiséggel rendelkező karaktert szerepeltet. (Hasonló, mert ghost, ami Kerrigan is volt még az ember kampányok alatt szerelembe esve Jim Raynorral. Tudjátok, rózsaszín szívecskék, miegyéb... De ez most nem a romantikus regényfüzetecske sorozat, arról úgyis hamarosan beszélek még...)

Kerrigan negatív karakter, mégis pont emiatt marad meg sokak emlékezetében jobban, mintha jó ügyért harcoló női hős lenne. A jelen cikkben górcső alá vett lédik töredéke, pontosabban kettő darab áll a sötét oldalon, azaz próbál borsot törni a jobbik célért harcoló játékosok orra alá. Személyes kedvencem mégsem Kerrigan, hiába ő a felvezetés, hanem a párja, akiről később lesz szó. (Megsúgom: Shodan az, a System Shock 2 istennősége...)

A Blizzard nem bízta a véletlenre Kerrigan megformálásának másik felét sem, tehát a hangját is körültekintően választották ki (a rengeteg effektezés persze szükséges volt a Zerg kampányhoz). Ezzel sem adtak lehetőséget arra, hogy e hihetetlenül jól eltalált külsejű és személyiségű maca a nem megfelelő hangon cincogjon. Romba döntött volna



mindent és mindenkit. (Az eladásokat elsősorban, de sejthető, nem ez lett a helyzet. 1998 első félévében a StarCraft 15,7 millió dollárt hozott. Megelőzték a Deer Hunter csúcsragadozót az akkori féléves mérleg szerint, ami kb. annyit tesz, mint ma lesöpörni a The Sims éppen aktuális kiadását a listák éléről.)



Sarah szinkronhangja az a Glyniss Campbell Talken, akit már a Diablóból (ki ne tudná, hogy szintén Blizzard-projekt) ismerhetett pár szemfülesebb (inkább fülesebb) játékos. Igen, jól gondoljátok, az egyetlen választható, női nembe tartozó íjászmester hangját Glyniss szolgáltatta. A karrierje azonban nem itt indult, énekelgetett korábban egy rock zenekarban, rögzített dialógust több, gyerekeknek szóló multimédiás kiadványra, de ami a legmeglepőbb, sikeres írónővé is vált az elmúlt 3 évben. A StarCraft munkálataival egy időben már írta a My Champion (Én hősöm) című regényét, mely a Romance Writers of America (RITA)

2002-es „legjobb első könyv" díját el is nyerte. Később ezt még 3 folytatás követte. Nem rossz teljesítmény... Saját bevallása szerint tovább szeretné folytatni a hangszínészetet, rengeteg levelet kap StarCraft-rajongóktól, a legkedvesebb hobbija mégis az utazás marad. És valljuk be: nem sajnáljuk tőle, igaz? A cikk mottója akár lehetett volna az is: „Akinek ilyen hangja van, rossz ember nem lehet... De Kerrigan esetében, talán mégis. :)"



RYNN

Drakan I-II.

Rynn már pozitív hős, ízig-vérig kalandvágyó nő, akinek mellesleg zsebsárkánya van. Az igazság az, hogy nem tudom, randiznék-e valaha olyan lánnyal, aki, ha bármikor fütyyent egyet, odarepül egy többtonnás monstre tűzokádó főemlős, aki ráadásul beszélget is gazdijával. Ugyanakkor annak is megvannak az előnyei, hogy bármikor simizhet sárkányhast bárminemű szankciók nélkül. Eléggé megviselne szerintem bárkit egy ilyen légyott, és akkor még nem is beszéltem arról, hogy Rynn hajlamos akkora fegyverekkel móresre tanítani a rosszfiúkat, amelyek önmagukban majdnem akkorák, mint egy jól megtermett férfiember és a buzogánya. No persze, mindezt Rynn még el is teszi valahova a farzsebébe. (Mint Leisure Suit Larry az 5 gallonos szódáspoharat a mellényébe :)) Egyszóval a Surreal Software programozói egy kicsit éles jellemű, de kiegyensúlyozott, „kissé" Lara Crofthoz hasonló hőst teremtettek vele. Nincs is szebb, mint amikor egy tűzről-pattant lányka, akinek nem szólhat be senki, házisárkányán lovagolva bármikor és bárhol harcba elegyedhet bárkivel, s szőheti egyre bonyolultabbá a történet szálait...

A Drakan nagyon kellemes 3rd person (nézdahátam) akció-kalandjáték volt, a második része már csak PlayStation 2-re jelent meg. PC-n az első rész sajnos nem lett akkora durranás, mint konzolon, de legalább itt is nagy figyelmet fordítottak a megfelelő szinkronhang kiválasztására.

Rynn hangja Jocelyn Cammack, aki csak a Drakan sorozathoz volt hajlandó a mikrofon elé állni, fő hivatása ugyanis a filmszakmában keresendő. Az 53-ik Cannes-i Filmfesztiválon 2000-ben egy általa rendezett film igen előkelő helyen végzett a rövidfilm kategóriában. Dicséretes próbálkozás, sajnos képet sehogyan sem sikerült előtúrnom a hölgyről, így marad a Rynn modell, melyet a Surreal Software Core Design-os marketingalapokra helyezve jelentetett meg ezzel is koppintva a már emlegetett Lara Croft stílusát.

Erről jut eszembe, többen jelezték internetes fórumokon, hogy csakis azért nem jön be nekik Rynn, mert nincs csípője. Tény, hogy a fejlesztők a legutolsó pillanatig állítgatták a hősnő „paramétereit", de mivel már nagyban tombolt a megjelenésekor a Lara Croft-láz, úgy döntöttek, hogy a sok szilikon és a formás alak mindenképp kell. Sajnos ezzel a húzással a csípő valóban kicsit magasra került, ha egyáltalán van szegényemnek olyan.

Egy biztos, pozitív képet mutat, hogy a designerek valóban a fantasy világot kívánták erőltetni, és nem a szexualitásra helyezték a hangsúlyt, mint Lara marketingesei. Vannak még csodák! Ennek folyománya, az akkori szemmel nézve (1999) a 240000 eladott példány nem is volt rossz belépő a fejlesztők számára.

LARA CROFT

Tomb Raider I-V.

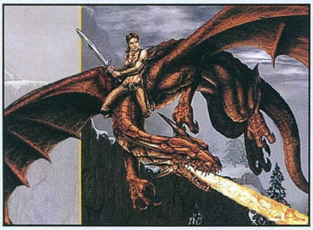
És íme a legnagyobb sztár, Lara Croft, csak emlegetni kellett! Nincs olyan egyén, aki a számítógépes játékiparban valamennyire jártas, és ne ismerné Lara Croft, azaz Tomb Raider franchise sikerét. 1996 óta Croft kisasszony több ezer fiatal vágyálmaként lebeg mindennapjaik felett poszter, plüssfigura, matrica, hordozható termosz, túlélő felszerelés, tejesdoboz, törülköző, papucs, energiaital és még sorolhatnám mennyi minden képében. Film is készült már a játékból Angelina Jolie főszereplésével, sőt, a második rész hivatalos trailerei épp mostanában kezdik ellepni a mozikat. Lara történelmet írt, és jól gondolja bárki, aki úgy érzi, hogy a 3rd person típusú játékstílus a Tomb Raider sorozat miatt lett igazán felkapott. Hogy mennyit adtak el a Tomb Raider sorozatból? A legpesszimistább becslések is 30 milliós eladásokat emlegetnek, az pedig még gombócból is sok...

Sokan a női Indiana Jonesként emlegetik Larát. Ezzel én is maximálisan egyetértek. A női játékmodell alkalmazása frissítő üdeséggel robbant be a piacra, amit azóta többen megpróbáltak túlszárnyalni, eddig sikertelenül. Lara szexszimbólum és életforma lett rengeteg ember számára. Itt nem csupán a 15 év alatti korosztálya gondolok, hanem a vénebbekre is. (Nyálcsorgatás szindróma :)

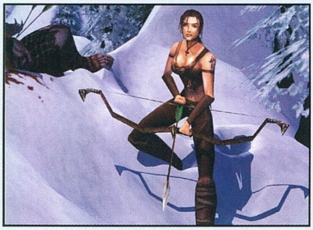
A véletlenül hasonló nevű Lara Weller volt az első hivatalos, hús-vér Lara modell. A barátja kifejezetten örült neki, hiszen már hosszú ideje szerelmes volt Lara Croft karakterébe. Persze később kiderült, ez csak egy marketingfogás volt, nem játszott közre semmiféle szerelem, de a konyhára jól hozott miss Wellernek. Azóta jó pár hölgyike megkapta a hivatalos Lara Croft pacnit az életrajzába. Hiába, keresni kell az igazit... :)

A sorozat következtében egyre erősebb, okosabb és intelligensebb Lara Croft két szinkronszínésznő hangját használta fel eddig.

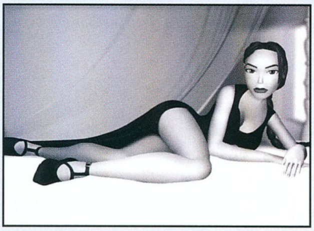
Az első részben még nagyon kevés digitalizált szöveget találhatunk, hiszen a 3D korszak épp indulóban volt még csak, és a Tomb Raider I. DOS alá jelent meg először. Ennek ellenére a választékos, úrias Lara hangot Judith Gibbins vokális adottságai tükrözték a legjobban, aki egészen véletlenül Martin, a Core Design egyik programozójának a









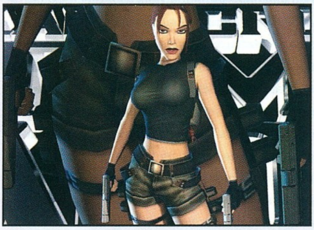




testvére. Judith nem sokat mutatkozik a nyilvánosság előtt, hiszen véleménye szerint ártana a szexi és dögös Lara Croft imázsnak, mely elevenen él a legtöbb játékos képzeletében. Többször volt rá példa, hogy nem hitték el, valóban ő „Lara hangja", így kénytelen volt a legelhíresültebb mondatot idézni, mely már maradéktalanul meggyőzte a kétkedőket: That's not right, go back to the beginning, and try again...

Judith a harmadik részig adta a hangját a sorozatnak, amikor a 39 éves, Derbyshire-ben (Anglia) élő balett tanárnő és színésznő helyét Jonell Elliott, egy sokkal tapasztaltabb szinkronszínész vette át. Tény, hogy Jonell referenciái mutatósabbak voltak, mint Judith-éi: szerepelt reklámokban, több rajzfilmben is, sőt, rádióműsoroknak is sűrűn adta segítségül hangját. Újabb munka érkezett el hát számára: Lara Croft. Ezen a ponton a rajongói tábor kissé megosztódott; egy emberként kiáltottak fel az eredeti hang szimpatizánsai, mikor a Core Design vezetőségének döntése kiderült: továbbra is Jonell Elliotté marad Lara hangja, hiába szerették volna többszázezren, hogy Judith Gibbins visszatérjen a Tomb Raider: Angel of Darkness epizódban.

Érzésem szerint Judith Gibbins belefáradt a folyamatos interjúkba, melyeken egy hatalmas Lara Croft poszter mögött kellett ülnie, és úgy válaszolnia a kérdéstengerre, hogy nem láthatták személyesen (saját kérésére). Sohasem gondolta, hogy a Tomb Raider sorozat ekkora siker lesz, és már azt is túlzásnak tartotta, hogy van olyan emberi lény, aki valóban úgy gondolja, hogy Lara létezik. A leggyakrabban feltett kérdés pedig már a könyökén jött ki az interjúk folyamán... Így hangzik: Hozzám jönnél feleségül?





Rayne

Bloodrayne

Rayne ismét csak olyan hősnő, akivel semmi esetre sem találkoznék. Változott az álláspontom, inkább eltöltök Rynn-nel egy hátmasszázsos estét, minthogy egy sikátorban összefussak Rayne-nel, aki valószínűleg csak annyit mondana: „Helló! Várj csak egy kicsit, mi az ott a nyakadban? Jaaa, hogy az én fogaim? HAMM!"

Nekem attól a pillanattól kezdve leeresztették a gumikacsát, annyi szent!

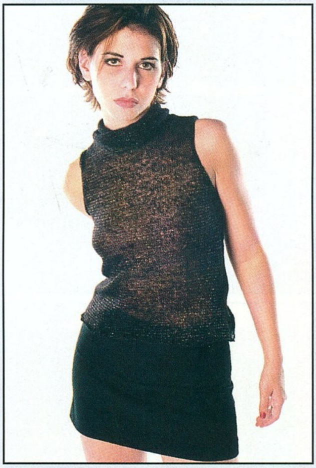
Mivel a Bloodrayne még meglehetősen új játék, Rayne még nem annyira ismert karakter. A szintén nézdahátam stílusú programban a kis lobogóshajú vámpír ügynöklédit alakít, aki a lassan kúszó történetben hentel össze-vissza mindent, amit ér. A program még Gamecube-on is megjelent – a Terminal Reality átportolta mindenhova, amin van kijelző és gombok –, ennek ellenére az eladások még mindig nem érték el azt a szintet, amely a fellegekbe emelhetné a céget, de még nem is telt el fél év a megjelenés óta (PC), hogy pontosabb adatokkal tudjak szolgálni.

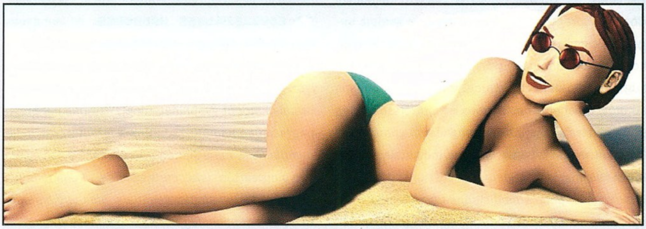
Rayne is szexi lett, Feng Zhu, a Blur Studiosból percek alatt összedobta a concept-artot, amelyet a designerek azonnal át is vettek, és belecuppantották az Infernal Engine-be, amely a Bloodrayne-t hajtja. Feng Zhu szerény referencialistája a következő cégekkel bővült az elmúlt évek során: Sierra Entertainment, Lucasfilm Ltd., Microsoft és még sorolhatnám, de felesleges, ez a 3 cég is elegendő a hölgy keresettségének és kvalitásának jelzésére. Az említett Infernal Engine érdekessége, hogy a szkriptrendszer, a pályaépítés mind Xboxon, mind Gamecube-on, mind PC-n egyaránt működik, az utolsó szög is pont ugyanoda kerül, ahová a másik két platform esetében.

Rayne hangjához az egyik legszebb (saját vélemény) „voice over" hölgyikét szerződtették le, azt a Laura Bailey-t, aki korábban csak a Dragonball Z rajzfilmsorozatban szerepelt a hangjával, emellett látható volt pl. a nálunk is vetített Walker: a texasi kopó tévésorozatban, azonban a manga networkön raklapnyi háttérképet, asztal témát, és meztelen fo... ööö... dedikált fotót találtam róla. Remélem, a grafikus valamelyik fincsibb képet teszi be, akkor Ti is mondhatjátok, hogy: - Óóóó, húúúúú, ááááá, lih-lih...

Ennyi fért az e havi termésbe, igyekeztem összesűríteni a 3rd person karaktereket a mostani számba, így legközelebb már igazi kalandjátékos felvágottat kaphattok, aztán később remélem, lesz szó a férfi karakterekről, továbbá tervben van jó néhány meglepetés, de ehhez kell a Ti segítségetek is! Kérlek Titeket, hogy új rovat lévén ne habozzatok bombázni a szerkesztőséget véleményetekkel! Lily kifejezetten szívesen fogad levelet bárkitől, bármennyit... Igaz? :)

Legyetek jók, egyetek rendesen és igyatok sok szörpit! ■ -=Flatline=-



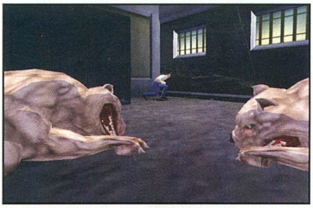


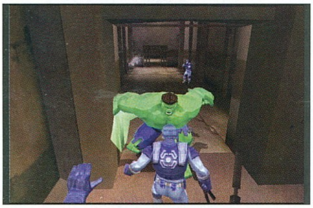


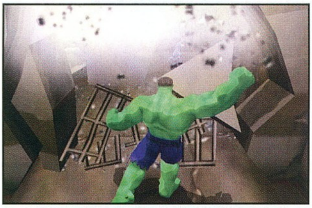


THE HULK

> **Fejlesztő:** Radical Entertainment > **Kiadó:** Vivendi Universal Games > **Web:** www.hulkgames.com









A képregényhősök mostanában igen gyakran bukkannak fel a filmvásznon, ha pedig így tesznek, az rendszerint a megfelelő videojáték kiadását is maga után vonja – mégpedig az összes lehetséges platformon, hogy minél szélesebb tömegekhez juthasson el. A múltban nem mindig örülhettünk a tömeggyártott alkotásoknak, de szerencsére kedvező tendencia mutatkozik a minőséget illetően, s lám, az X-Men „Rozsomákja" után a zöld óriás, Hulk is egészen jól sikerült akciójátékban osztja a pofonokat.

A FILM SZTORIJA UTÁN EGY ÉVVEL. Hulk kissé ormótlan egyénisége természetesen az „ütöm-vágom" műfajba illik bele, ez nem is lehetett kérdéses, viszont a Radical dicséretéül legyen mondva, hogy remekül felismerték, miként lehet a főhős átalakulását a lehető legjobban kihasználni. A féktelen tombolás így csak az egyik – persze azért nagyobbik – része a játéknak, ugyanakkor a program egészen más arcát mutatja, amikor Bruce Bannerként, azaz hétköznapi halandóként kell megoldanunk feladatokat. A The Hulk csak felületesen kapcsolódik a hamarosan bemutatásra kerülő mozihoz, az alkotók sokkal inkább a képregényből merítették az ihletet – nyilván ezért is választották a cel-shaded grafika által nyújtott színvilágot. Hulk alapproblémája persze változatlan, azaz gyógyírt keres a „betegségére", amelyet a gamma sugarak okoztak. Ha valaki nem tudná, miről is van szó, a Marvel Comics képregényében Bruce Banner a gamma sugarak élő szövetre gyakorolt hatását vizsgálta, amikor a laboratóriumában kisebb baleset történt. A sugárzásnak elméletileg meg kellett volna ölnie a kutatót, de ehelyett a Bruce-ban rejtőző szörnyeteg lett aktiválva – így jött létre Hulk. Azóta, ha Bruce nem tud megálljt parancsolni az indulatainak, elő-tör belőle a szörnyeteg.

Hulk mellett persze megjelennek a játékban a lényegesebb mellékszereplők is, így helyenként Bruce barátnőjéért, Betty Ross-ért kell aggódnunk, ugyanakkor tartanunk kell Ryker tábornoktól, aki szuperkatonák létrehozására kívánja felhasználni a gamma sugarakat, valamint meg kell küzdenünk a titokzatos erő eredeti tulajdonosával, a Leaderrel. A játék sztorija egy rémálommal kezdődik, amelyben tanulmányozhatjuk Hulk küzdőtechnikáját, és amelynek hősünk néhai mentora, Crawford professzor hívása vet véget. A prof szerint egy bizonyos Gamma Gömb a gyógyszer Bruce betegségére, ezért a második pálya arról szól, hogy be kell lógni a laboratóriumba, amelyet időközben megszállt a katonaság – természetesen Ryker tábornok parancsnoksága alatt. Hulk termetével persze nehéz lenne észrevétlenül bejutni, meg amúgy sem célszerű a laborban törni-zúzni, ezért erre a munkára csakis Bruce Banner a megfelelő...

AZ EGYSZEMÉLYES HADSEREG. A fentieknek megfelelően tehát a játék kétfajta pályából áll. A címhez méltóan kb. 80%-ban Hulkot irányítjuk, és igen szórakoztató csetepatékban egy egész hadosztály katonát gyepálhatunk el. Az óriásunk erejét nagyszerűen kamatoztathatjuk a tereptárgyak megragadásával, és letéphetjük a falakról a vascsöveket, hogy aztán azzal oszthassuk a jónépet, avagy konténerekkel is agyonüthetünk bárkit. Kár, hogy az ilyen alkalmi fegyverek hamar széttörnek az







igénybevételtől. No persze, magát az ellenséget is használhatjuk fegyverként, hiszen bárkinek a grabancát megragadhatjuk, és egy-egy illetőt a tömegbe hajíthatunk. Hulk alaptámadásai sem rosszak, mert az ütések „izzíthatók", és kombózásra is van lehetőség. Ha pedig még ezt sem tartanánk elégségesnek, Hulk még az átlagosnál is jobban őrjönghet, merthogy a „düh" kijelző harc közben folyamatosan töltődik, és ha az betelik, akkor féktelen tombolásba kezdhetünk. Például Hulk tapsolása – ami alapesetben csak megsüketíti és ideiglenesen lebénítja az ellenséget – ebben az állapotban földrengéssel ér fel. Hulk erőfölénye eleinte nyilvánvaló: a katonákat úgy hajigálhatjuk, mint holmi rongybabákat, ám a játék vége felé egy súlycsoportba kerülnek az ellenfeleink velünk.

Kezdetben csak mutáns kutyák teperik le hősünket, hogy aztán szétmarcangolják, de az események bonyolódásával gamma-kezelt harcosok is előkerülnek. Ebben pedig az a legjobb, hogy ahány ellenféltípus, annyiféle támadás, sőt annyi intellektus. Az egyszerű katonák csoportosan támadnak, míg a mutánsok nem riadnak vissza a szemtől szembeni harctól. Hulk alakját pedig nemcsak a lépteinek dübörgése és a hörgése teszi félelmetessé, hanem az is, ahogy az ellenfelei reagálnak rá. Amikor egy nagyobb csoportból kiszemeltünk egy katonát, és már lecsapni készülünk, az illető pánikszerűen maga elé teszi a kezeit, s már csak a többiek támadnak. A játék végén mellesleg az is nagyon frankó, hogy amikor az ellenség bázisa összeomlik (a legtöbb akciójátéknak ugyebár egy ilyen omlós jelenet a vége), a velünk együtt bennrekedt gamma-harcosok már nem azzal vannak elfoglalva, hogy elintézzenek minket, hanem a saját bőrüket mentik, és így mellesleg megmutatják nekünk, merre van a kiút. Természetesen néhány főellenséggel is számolnunk kell, melyek kétszeresen megkeserítik az életünket. Nem elég, hogy extra életerővel rendelkeznek (az egyiküket pedig még csak meg sem üthetjük ököllel, mert elektromosság védi), de mindegyiknek két élete van, és rossz szokásuk, hogy visszatérnek.

TÖBBET ÉSSZEL. Amikor épp nem Hulkkal tombolunk, akkor kalandos epizódokat élhetünk meg Bruce-t irányítva – az ilyen pályák teszik ki a játék fennmaradó részét. A kalandok abban merülnek ki, hogy észrevétlennek kell maradnunk, azaz bujkálnunk kell a tereptárgyak takarásában, át kell osonnunk alvó kutyák mellett, és így meg kell keresnünk dolgokat. Egy ízben álruhában is mászkálhatunk, de az őrök olyankor is vannak olyan éberek, hogy közelről hamar kiszúrják az ismeretlen kollégát. Noha Bruce – mint behatoló – nem igazán ér Solid Snake nyomába, azaz trükköket nem tud alkalmazni figyelemelterelésként, de azért ezek a részek is egészen szórakoztatók.

Ha észrevesznek minket, nincs sok esélyünk, lévén Bruce nem bokszbajnok, és a fiatal tudóst könnyen lecsapják, mint a taxiórát. Egy-egy ellenfelet még talán elpáholunk (Bruce leghatásosabb támadása, hogy bukfencezve elsodorhatjuk az ellenfelet), csakhogy általában a katonák párosával járőröznek, nem szólva arról, hogy a kültéri helyszíneken a pásztázó reflektorok fényébe tévedve a távolabbi őrök is riasztva lesznek. A bujkálás közben ládákat tologatva építhetünk magunknak feljárókat, valamint egyes számítógép-termináloknál hackerként is helyt kell állnunk. Utóbbi mozzanat egyszerű kis logikai feladványként jelenik meg: a játék egy véletlenszerűen generált kód számjegyeit és betűit keveri meg, és nekünk azt úgy kell határidőre kirakni, hogy lépésenként mindig csak két szomszédos betűt/számjegyet cserélhetünk meg.

HULKBÓL KIFOGY A SZUFLA? A játékban végül is nagyjából benne van az, amit a témából ki lehetett hozni, de azért maradhat némi hiányérzetünk. Kicsit talán lehetett volna több külső helyszín, mert idővel szinte már egybemosódik a sok egyforma folyosó, és a földalatti bázis ugyanolyannak tűnik, mint mondjuk a börtön, de a helyszínek még így is pofásak – legfőképpen pedig széttörhetők! Ha Hulkkal ugrunk egyet, már csak attól is berepedezik a talpa alatt a kövezet. Gyakorlatilag valamenynyi helyiség ripityára törhető, az ablakokon könynyedén átgázolhatunk, és lépten-nyomon méretre igazíthatjuk az ajtókat. Rengeteg törmelék generálódik, ami ugyan viszonylag hamar eltűnik, de a grafikus motor teljesítménye még így is szép, amely még az átlagos PC-ken is kellő sebességgel pörög. Az új fordulatokat ismertető videók szintén nagyon hangulatosak, amelyeken egyébként Bruce az eredeti hangján (Eric Bana) szólal meg. A háttérzenék ugyancsak olyanok, mintha a filmet néznénk. A 21 pálya legyűrésével új üzemmódokat is sorban nyerünk meg, s így a játék Challenge módján belül „ki bírja tovább", „ki tud több ellenfelet kinyírni", vagy „ki a legnagyobb vandál" játékokkal szórakozhatunk. Nyilvánvaló a szándék, hogy ezekkel növelni kívánták a szoftver szavatosságát, jóllehet ettől függetlenül azt azért nem feledtetik, hogy a Story mód vége kicsit ellaposodik. A brutális Hulk és az ügyeskedő Bruce váltogatása remek ötlet volt, de az utolsó pályákon már semmi új nincs, csak eszelős mennyiségű ellenség, és ráadásul még csak el sem futhatunk – nem úgy, mint a játék elején. No persze, azt el kell ismerni, hogy Hulk hívei úgysem folyamodnának ilyesmihez, szóval aki törni-zúzni akar, az megtalálta a megfelelő játékot.

■ **V.Z.**



> ÉRTÉKELÉS

79%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

PRO Hulk mellett Bruce is feladatot kapott > minden szétzúzható > bármi használható fegyverként > tipikus Hulk-speckók

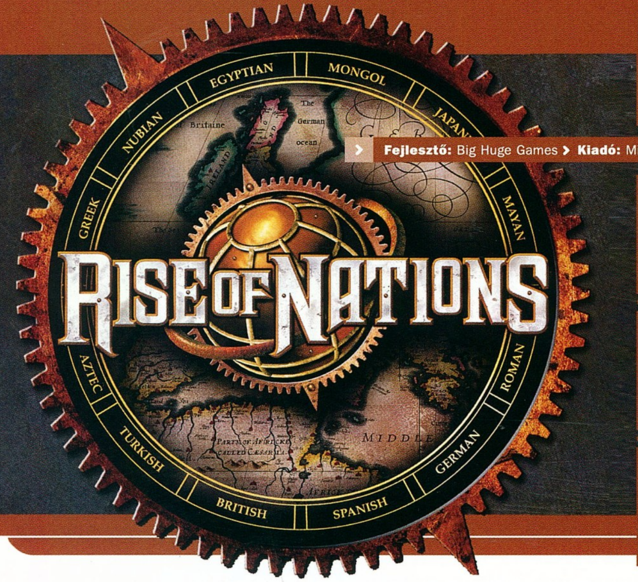
KONTRA a játék vége felé elfogytak az ötletek > túl sok az egyforma folyosó

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 192MB RAM, 1.5GB HDD

> ARÉNA

Spiderman: The Movie	80%
X2: Wolverine's Revenge	66%





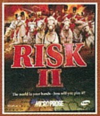
Fejlesztő: Big Huge Games **Kiadó:** Microsoft Games **Web:** www.riseofnations.com





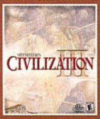


2000 – RISK II



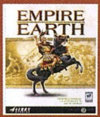
A népszerű táblás játék legújabb PC-s átirata. Új pályákkal, grafikával szerelték fel, így minden tekintetben megfelelt az új évezred kihívásainak. Óriási előnye az eredetivel szemben rendelkezésre álló multiplayer mód, hálózatba kötött gépeken vagy akár interneten keresztül is megmérkőzhettünk vetélytársainkkal. Profi módon kivitelezett játék volt, nagy kár, hogy ilyen gyorsan feledésbe merült.

2001 – CIVILIZATION III



Sid Meier nagy visszatérése a körökre osztott stratégiai játékok világába. A legendás sorozat harmadik része nem hozott szégyent a Mester nevére, hatalmas siker lett. Körökre osztott harcrendszere és kicsit elavult grafikája ugyan elijesztette a csillogó-villogó RTS-eken felnövő fiatalabb nemzedéket, de az idősebb, hardcore játékosok értékelték (és ami nagyon fontos, megvették) a játékot.

2001 – EMPIRE EARTH



Az Age of Empires sorozattól átigazolt Rick Goodman első önálló munkája, mely a Sierra gondozásában került napvilágra. Hamisítatlan valós idejű stratégia, négy történet-alapú hadjárattal. Grafikája mai szemmel nézve kicsit fura, akkoriban viszont ez volt a csúcs. Meglepően kellemes volt vele játszani, forradalmat azonban nem okozott a műfajon belül.

Brian Reynolds, aki aktívan részt vett a Civilization II és az Alpha Centauri fejlesztésében, megelégelte a másodhegedűs szerepkört (az öreg Sid Meier mellett azért valljuk be őszintén igen nehéz labdába rúgni) a Microprose-nál. Gondolt egy merészet, majd 2000-ben megalakította a Big Huge Gamest három másik tettestársával egyetemben. Az azóta eltelt években teljes erővel a Rise of Nations fejlesztésére koncentráltak, és úgy tűnik, az eredmény őket igazolja. A Microsoft által kiadott játék a megjelenést követően hatalmas sikert aratott, a nyomtatott és az internetes sajtó szinte kivétel nélkül 90% fölötti értékeléseket adott rá.

LÁSSUK AZ ÖSSZETEVŐKET! Az ismerkedés első fázisában meghökkenve tapasztalhatjuk, hogy rengeteg ismerős elem köszön vissza ránk játék közben. Ez nem is meglepő, hiszen a RoN alaposan kivesézte a konkurenciát, és az összes jó ötletüket felvonultatta. Alapvetően három klasszikus stratégiai játék lett egybe összegyúrva. A fejlődésrendszer és a városok menedzselése a Civilization-sorozatból lett átvéve, a gazdasági, a harcrendszer és az építkezős rész az Age of Empiresből, valamint a fő hadjáratként funkcionáló világhódítás a népszerű Riskből. Az ismert elemek mellett azonban újak is feltűnnek, ezek megfelelő kombinációja teszi a Rise of Nationst napjaink egyik legélvezetesebb valós idejű stratégia játékává. A játék közel 6000 évet ölel fel az emberiség történelméből nyolc korszakon keresztül (kezdve az őskortól egészen az informatika koráig). 18 különböző nemzet irányítását vállalhatjuk el, melyek közül mindegyik népcsoport rendelkezik többféle különleges egységgel, illetve bizonyos előnyökkel a többiekkel szemben.



TERÍTÉKEN A GAZDASÁG! Montecuccoli óta tudjuk, hogy a sikeres háborúhoz három elem szükségeltetik: pénz, pénz és pénz. Ez a mondás a Rise of Nationsben módosul egy kicsit, mivel a harcoló alakulatok felállításához a pénz mellett szükségünk lesz még a hat alapnyersanyag valamelyikére is. Élelemtermelésünk alapját a városok köré épített farmok biztosítják, de amennyiben birodalmunk határa eléri a tengert, úgy a dokkokban halászhajókat szerelhetünk fel, melyek alaposan megdézsmálják a tonhalrajokat, sőt még a bálnák sincsenek biztonságban tőlük. A második nyersanyag a fa, értelemszerűen ezt a közeli erdőkből kell kitermelnünk. Szerencsére a favágók a kivágott fákat helyben dolgozzák fel, így nem kell feleslegesen visszacipelnünk a rönköket a városba. Minden erdő korlátozott számú munkást bír el, ezt a fatelep feletti kis ikonok mutatják meg. Hasonló a helyzet a vasérc bányászatával, azzal a különbséggel, hogy e célból a hegyekbe kell elvonulniuk a bányászoknak. Rendkívül fontos az egyetemeken gene-

rálódó tudás is, e nélkül nincs fejlődés. Minden egyetemhez legfeljebb hét tudós tartozhat, értük azonban komoly pénzt kell leperkálnunk. Ez utóbbit a városaink között ingázó karavánok termelik (egy városból több is indulhat), illetve a templomokban kifejlesztett adózásból nyerjük attól függően, hogy mekkora területet birtoklunk az adott pályán. Az ipari kortól jeleik meg a hatodik alapnyersanyag, az olaj. A fekete arany nélkülözhetetlen a modern egységek (főként a légierő és a páncélosok) legyártásához. Eltérően a legtöbb stratégiától, itt a nyersanyagok soha nem apadnak ki, a munkába állított dolgozók számának csak a népesség korlátozása szab határt. Az alapnyersanyagok mellett 32 ritkaságlelőhely várja a vállalkozó szellemű játékosokat. Ezeknek a helyeknek (ménes, bölénycsorda, uránium, só stb.) a birtoklása komoly előnyt jelenthet a hadjáratokban. Gazdasági tevékenységünket csak a városaink környezetében fejthetjük ki, ide húzhatjuk fel a hatékonyságot növelő épületeket. Ezek (fűrésztelep, olajfinomító, magtár stb.) alaposan felturbózzák a termelést, de minden városhoz csak egy ilyen épület rendelhető. Nem szabad megfeledkeznünk a különféle csodákról sem (14 különböző csoda felépítésére lesz lehetőségünk a skirmish pályákon), ezek felépítése ugyan rendkívül sok erőforrást igényel, viszont a hatásuk fenomenális (ráadásul látványnak sem utolsók).



A TECHNOLÓGIA MINDENEK FELETT! Hiába a stabil gazdasági háttér és az erős hadsereg, ha technológiailag lemaradunk a többi nemzethez képest. Éppen ezért kell bizonyos erőforrásokat elkülönítenünk a technológiai hátrányunk lefaragására. Négy teljesen különböző területen fejleszthetünk: civil, katonai, kereskedelmi és tudományos. A civil területen történő kutatások határozzák meg azt, hogy meddig nyúljon a birodalmunk által ellenőrzött határ, illetve az adott pillanatban hány várost építhetünk fel. Építkezni csak az általunk uralt területeken tudunk; a cél az, hogy ezt a határvonalat minél jobban kitoljuk. Abban az esetben, ha két nemzet határvonala találkozik, akkor lehetőségünk nyílik átmenni az ő területére, hogy ott legyőzzük a várost védő egységeket, majd addig lőjük a várost, míg az semlegessé nem válik. Ekkor kezdődik az asszimilálás, ami hozzávetőleg két percet vesz igénybe, ennyi idő áll az ellenfelünk rendelkezésére, hogy visszafoglalja a várost (a települést az birtokolja, akinek nagyobb serege található az adott területen). A beolvasztás után a város és a hozzá tartozó nem katonai célú létesítmények a mi oldalunkra kerülnek.

Nagyon fontos terület továbbá a katonai fejlesztések részlege, ez határozza meg ugyanis a lakosok és a seregek maximális létszámát, valamint az adott kor új katonai technológiáihoz is csak bizonyos fejlesztések elérése után juthatunk hozzá. Kevésbé tűnik fontosnak a kereskedelmi részleg, de nem szabad alábecsülnünk ennek jelentőségét. Ez a terület határozza ugyanis azt meg, hogy mennyi nyersanyagot gyűjthetünk be adott időegység alatt. Hiába miénk a legnagyobb farmrendszer az egész világon, ha a kereskedelmünk elmaradott, akkor a megtermelt javak nagy része pocsékba megy. Hasonlóképpen fontos a tudományos kutatás, mely permanensen csökkenti a másik három terület fejlesztésének nyersanyag-szükségletét, valamint lehetővé teszi új épületek, illetve technológiák alkalmazását. A fejlesztéseket a könyvtárban végezhetjük el, és itt lesz lehetőségünk (megfelelő mennyiségű technológia kifejlesztése után) új korba lépni (majd élvezni annak minden előnyét). Az informatikai kor elérése, valamint a négy területen található összes újdonság kifejlesztése után négy iszonyatosan erős technológiát kapunk, ezek kifejlesztése azonban kisebb vagyonba kerül. Érdemes azonban rágyúrni ezekre a technológiákra is, mert olyan előnyökre tehetünk szert (működő csillagvédelmi rend-szer, mesterséges intelligencia, világtanács stb.), melyek eldönthetik a háború kimenetelét.

Nem szabad megfeledkeznünk a nagy hatótávolságú rakétákról sem, különösen a nukleáris töltetekről. Ezek ész nélküli alkalmazása (egy csatában 10 atomcsapás), beindítja a láncreakciót, és látványos Armageddon keretén belül a teljes földi civilizáció elpusztul.



HA HARC, HÁT LEGYEN HARC! Amennyiben jól menedzseltük le a gazdaságunkat, akkor elegendő pénz és nyersanyag áll a rendelkezésünkre az elhúzódó háborúk finanszírozására. A RoN-ban több mint 200 egymástól jelentősen eltérő harci egység közül választhatunk, köztük az adott népcsoport különleges egységeivel. A történelmi korok változásával új, fejlettebb harcoló alakulatok is megjelennek, ezek bevetéséhez azonban először el kell érnünk egy bizonyos katonai szintet, csak ezután fejleszthetjük fel meglévő és jövendő csapatainkat az új szintre. Öt, egymástól különböző haderőnemet különböztetünk meg (gyalogság, lovasság, tüzérség, légierő, flottilla), ezek azonban tovább tagolódnak. A gyalogságot a barakkokban toborozhatjuk, itt képezhetjük ki a könnyű, illetve nehézgyalogságot, továbbá az íjászokat (a többi egységtől eltérően a gyalogosok hármas csoportokban jelennek meg). Ahogy azt a komolyabb stratégiai játékokban megszokhattuk, minden egységnek megvan a maga ellenszere, tehát az a tábornok, aki az ellensé-

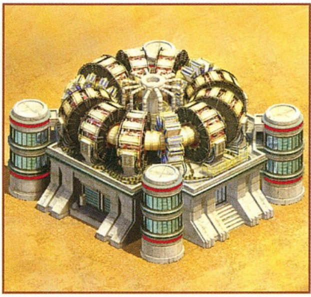












ges lovasságot az íjászokkal próbálja meg feltartóztatni a nehézgyalogság helyett, rövid időn belül állatgondozóként folytatja pályafutását. A modern korban az íjászokat felváltják a géppuskások, a nehézgyalogságot a bazookások, a könnyűgyalogságot pedig a rohamcsapatok. Nem tartozik szorosan ugyan a gyalogsághoz, de meg kell említenünk a felderítőket, a tábornokokat és a kémeket. A felderítők felelősek az ellenséges vonalak kikémleléséért, a ritka nyersanyagok minél előbbi felkutatásáért valamint a kémek likvidálásáért. Nem árt odafigyelni a kémekre, mivel bosszantó tulajdonságuk, hogy bizonyos egységeket megvesztegetnek, amelyek ekkor átállnak a másik oldalra, és ellenünk fordulnak. A megvesztegetésen kívül a kémek képesek informátorokat ültetni az ellenséges városokba, így első kézből származó információkat kaphatunk arról, hogy mi folyik a hátországban. Külön ki kell emelnünk a tábornokokat, akik a közelükben lévő egységeknek nagyobb védelmet, illetve különféle extra lehetőségeket biztosítanak. Ilyen például a beásás, a rejtőzködés vagy a lesből támadás. Tapasztalati pontokat ugyan nem kapnak, de az erődben a képességeik továbbfejleszthetők, így nagyobb eséllyel vezetik harcba az embereiket.

Fontos szerepet kapott a lovasság is, itt is három különböző típust különböztethetünk meg. A lovas íjászok távolsági fegyvereikkel kiválóan alkalmasak a zavarkeltésre, a civil lakosság zaklatására. A nehézlovasság rohamának a lőfegyverek megjelenéséig nem sok ellenszere volt, talán csak a lándzsás egységeknek volt esélyük velük szemben. A könnyűlovasság kiválóan alkalmas a lovas íjászok elüldözésére, illetve megsemmisítésére. Külön csoportot alkotnak az ostromgépek, ezek nélkül a városok elfoglalása meglehetősen hosszadalmas és fárasztó. A légierő csak az ipari korban jelenik meg először, az akkori kétfedelű gépek még nem befolyásolják jelentős mértékben a harcok kimenetelét, de az informatikai kor lopakodó bombázói, korszerű vadászgépei és harci helikopterei bizony eldönthetik a csatákat. Külön kategóriába tartoznak a vízi egységek, itt is meglehetősen széles a választék (vitorlások, robbanóanyaggal megrakott kamikáze hajók, repülőgép-hordozók, rombolók, tengeralattjárók stb.). A szárazföldi támadásokban az ellátó kocsik nélkülözhetetlenek, ezek nélkül az egységeink az ellenséges területen folyamatosan sebződnek (csak abban az esetben, ha ezt a lehetőséget az ellenség már kifejlesztette) az utánpótlás akadozása miatt.

CONQUER THE WORLD. A történet-alapú hadjáratokat ugyan nélkülöznünk kell, viszont cserébe kapunk egy remek Risk-alapú hódító kampányt, amelynek során nincs két egyforma ütközet. Kezdéskor minden nemzet egyetlen tartományt birtokol, amely egyben a főváros is. Ezt elveszítve bukjuk az egész játékot, a megszállt tartományaink az ellenfél birodalmát gyarapítják. Először még a szűz területeket foglalhatjuk csak el, de ne gondoljuk, hogy harc nélkül megszerezhetjük őket. Kisebb népcsoportok vertek tanyát ezekben a tartományokban, először ezeket kell leigáznunk. Később aztán szembekerülünk a terjeszkedni vágyó többi nemzettel is, ekkor kezdődik az igazi mulatság. Minden terület meghatározott értékkel bír. A tartományok leigázása után kaphatunk bónusz kártyákat, pénzt, ritka nyersanyagokat vagy új hadsereget. Személyes kedvenceim a bónusz kártyák: ezek alkalmazásával jelentős előnyökre tehetünk szert a többiekkel szemben (technológiai előny kezdéskor, hatékonyabb nyersanyag-kitermelés, területek elfoglalása harc nélkül, csodák építése bárhol és így tovább). A területeken található ritka nyersanyagokból az egyes csatákban profitálhatunk is. Tegyük fel, hogy olyan területet foglalunk el, ahol komoly rézbányák működnek. Ilyenkor bármelyik csatában (anélkül, hogy lenne bányánk) automatikusan kapjuk a fémeket, illetve az ehhez járó

















pénzt. Emiatt érdemes megszerezni azokat a területeket, ahol ilyen erőforrások találhatók: nagyban megkönnyítik a későbbi csatáinkat. Az ellátó központok elfoglalása után új seregeket állíthatunk hadrendbe. Egy körben sajnos csak egyszer léphetünk, de ha olyan területet támadunk meg, mely mellett állomásozik saját seregünk, akkor néhány perc játék után az megjelenik erősítésként. Abban az esetben, ha bekerítünk seregekkel egy területet (az erőfölényünk kettő vagy annál több), akkor csata nélkül lerohanhatjuk a kiszemelt tartományt, ráadásul az adott körben még egyszer léphetünk is. A katonai erőfölény mellett alkalmazhatunk diplomáciát is, megfelelő mennyiségű pénz ellenében a támadók ideiglenes tűzszünetet köthetnek velük, sőt a baráti országoktól akár még területeket is vásárolhatunk (így szerezték meg az amerikaiak az orosz kormánytól Alaszkát). A körök múlásával a civilizáció is fejlődik, fokozatosan haladunk előre a történelemben. Minél régebb óta birtokol valaki adott területet, annál erősebb védelmet tudhat magáénak. Abban az esetben, ha megtámadunk egy 8-as erősségű fővárost, akkor készüljünk fel arra, hogy az ellenfél jól kiépített bázissal indít (farmokkal, bányákkal, katonai épületekkel), míg nekünk meg kell elégednünk egy aprócska várossal és egy könyvtárral. Teljes győzelmet csak akkor aratunk, ha a térképen lévő összes nemzetet legyőztük, és egyedül uralkodunk a Földön.

ÉS VÉGÜL A TECHNIKAI RÉSZLETEK! A 2D-s grafikus motornak köszönhetően (az Age of Kings erősen módosított motorját használja) a Rise of Nations gépigénye meglepően alacsony. A grafikára azonban így sem szólhatunk egyetlen rossz szót sem, bár kicsit visszalépésnek tűnhet a Mythology vagy a Generals után. A felbontást érdekes módon nem lehet változtatni, fixen be lett lőve 1024*768-ra, legfeljebb a színmélységen állíthatunk. A kameraforgatást nyugodtan elfelejthetjük, a zoomolás lehetősége is kimerül három fokozatban. A grafikusok és főként az animátorok viszont valami hihetetlen munkát végeztek, szinte az összes egység rendelkezik valami egyedi jellemzővel vagy animációval. Az ostromgépek nem maguktól mennek a csatába, lovakat fognak be eléjük, úgy vontatják őket. A designerek még arra is gondoltak, hogy a különböző területen élő népcsoportok ne használjanak ugyanolyan vadászgépeket (a nyugati nemzetek modern vadászgépei az F-16-osra emlékeztetnek, míg a keleti harci repülőket MiG-29 harci gépek után mintázták). Rendkívüli módon odafigyeltek a részletekre (az anyahajókról felszálló vadászgépek egyértelműen az F-18-asokra hasonlítanak). Külön ki kell emelnem a profi mesterséges intelligenciát, a gép mindenféle csalás nélkül rendkívül jól játszik (felveszi az ütközeteket, ezeket bármikor visszanézhetjük, akár az ellenfelünk szemszögéből is). A dologtalan parasztok kis ideig heverésznek, aztán elindulnak valami munkát keresni maguknak (befejezik a félbehagyott épületeket, megművelik az üresen álló farmokat, betöltik a hiányzó helyeket a bányában...). A gép nehezebb szinten bizony kíméletlenül letámad minket, gyorsan porig alázza a felkészületlen seregeket. Szerencsére a fejlesztők nem voltak szívtelenek, ezért bármikor leállíthatjuk a játékot, sőt ilyenkor még parancsokat is osztogathatunk az embereinknek, akik azokat a játék elindítása után maradéktalanul végrehajtják.

Nagyon elégedett vagyok a Rise of Nations játékmenetével, szerintem az idei év egyik meghatározó stratégiai játékával van dolgunk, különösen többjátékos módban domborít nagyot. Érzésem szerint ez lesz a legendás Age of Kings igazi utódja. Gratulálunk Big Huge Games, alig várjuk már a következő fejlesztéseket! ■ **Mocsy**









> **ÉRTÉKELÉS**

91%

- grafika 22/25
- zene/hang 12/15
- játékélmény 38/40
- kategórián belül ..14/15
- összhatás 5/5

PRO profin ötvözi a műfaj legjobb elemeit › elképesztő újrajátszhatósági érték › példaértékű AI

KONTRA grafikában és zenében láttunk már sokkal jobbat › hiányoznak a történet-alapú hadjáratok › az egységeink nem kapnak tapasztalati pontokat

> **CD MELLÉKLET**

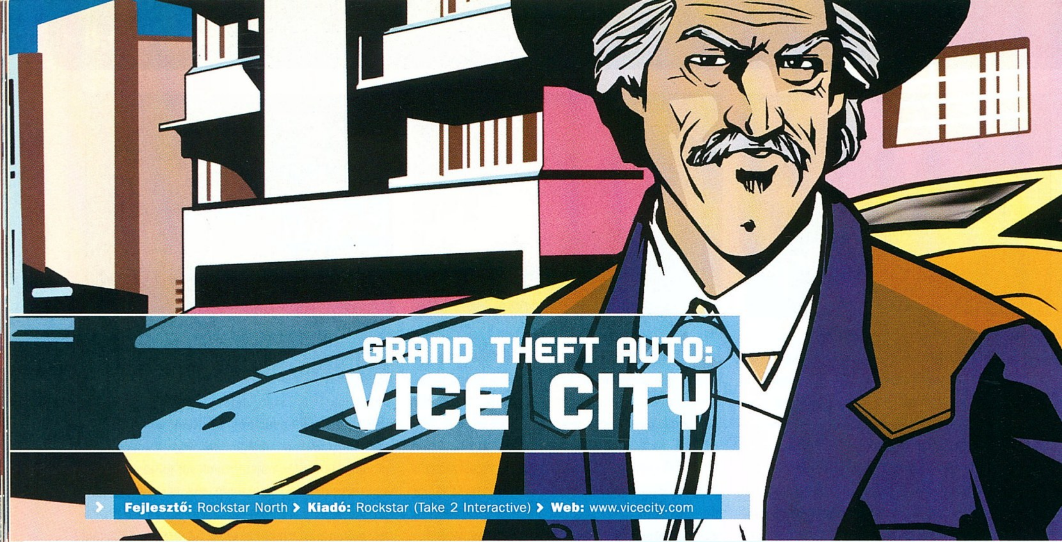
csalás **háttérkép** javítás **demo**

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII500, 128MB RAM, 800MB HDD

> **ARÉNA**

- Civilization III 92%
- Empire Earth 85%
- Risk II 85%



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

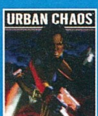
> **Fejlesztő:** Rockstar North > **Kiadó:** Rockstar (Take 2 Interactive) > **Web:** www.vicecity.com

> MAFIA – 2002



A tavalyi év hatalmas meglepetése, az Illusion Softworks remekműve, melyet Európa nagy része zajos rajongással és rengeteg Év Játéka díjjal jutalmazott. Míg a Rockstar igyekezett mindenkivel megtalálni a közös nevezőt, és egy harsányan, dinamikusan szórakoztató játékot hozott létre, addig az Illusion szinte művészi igényességgel formálta meg játékának egészen apró részleteit is.

> URBAN CHAOS – 1999



Az első, méltatlanul elfeledett játék, melyben kedvünk szerint rohangálhattunk, vagy autókázhattunk egy szabad pályán. Egyre nehezedő és egyre sötétebb feladatok tárultak elénk Szilveszter éjjelén, nem túl változatos, ám roppant hangulatos grafikai tálalás mellett. Véleményem szerint a Mucky Foot premierje igazi telitalálat volt – mégsem durrant akkorát, amekkorát kellett volna.

> GRAND THEFT AUTO 3 – 2002



Ó, az ős, a nagy reformer, hogy is hagyhatnánk ki a felsorolásból. Mint már írtam, az általános pozitív közvélekedés, a megszámlálhatatlan elnyert kitüntetés mellett bennem hatalmas hiányérzet alakult ki a pongyola sztori, az irreális gépigény mellett kapott pocsék látvány és a részletek Mafiához mérten abszolút igénytelen kidolgozása miatt.

Egy hófehér, partra néző hotel és pár karcsú, finoman lengedező pálma árnyékában figyeled az előtted keresztülhúzó utat. A tenger felől fújó szélben lobog bő hawaii inged. Enyhe mosoly terül szét arcodon, ahogy felpillantva megfogják tekinteted a lemenő nap fényében strandon sétáló, bikinis babák. Intesz nekik, és öntudatlan asszociációval a közeli kanyarban álló klub felé pillantasz, ahol épp felvillódznak a neonok. Rádöbbensz, hogy lassan rádesteledik, és téged megváratnak. Nem szívleled a késést, s már ösztönösen megszorítanád a zsebedben lapuló boxert, ám ekkor feltűnik egy éjfekete Cadillac, melynek alját piros lángok díszítik. Díjazod, hogy ha pontosságra már nem is, de a stílusra legalább adnak. A kocsiból fiatal mesztic pattan elő, és hangos „Buenos Diaaas!"-szal köszönt.

- Amigo! Elhoztam neked az év eddigi legütősebb termését. Nagggyon durva anyag, nekem elhiheted!

- Honnan?

- Ez valami új, azt mondják, skót cucc... tudom testvér, hülyén hangzik, de igggen minőségi, nem viccelek.

- Hadd lássam!

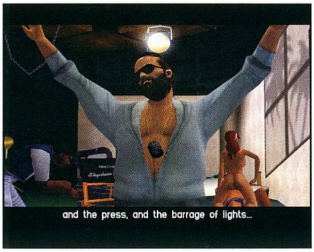
- Hé-hé amigo, lassan a testtel, gyorsan a zsebbel! Csak 50 ám muchacho, ezt simán visszaadja neked! Érted, kettőben árulom, de elhiheted, csak úgy üt be, ha mind a kettőt használod, tudod, én nem viccelek az anyaggal!

Átpasszolod neki az 50 dollárt, lekezelsz vele, megvárod, amíg beszáll, és tüzet okádó kipufogói eltűnnek a szemed elől, majd elégedetten lepillantasz az anyagra. Hát ez az, amitől már milliók függnek, csak ők másképp fogyasztják, mint ahogy te szeretnéd?! Most végre a kezedben, a megfelelő állapotban, és alig várod, hogy bekóstold. Figyeled, ahogy a lenyugvó nap fényénél megcsillannak a korongok... s boldog vagy, mert látod rajtuk a feliratot: GTA Vice City.

Többségünk fejében biztos lejátszódtak hasonló jelenetek, miközben a PS2-megjelenéstől számított fél év lejártát próbáltuk tehetetlenül sürgetni, s közben lázasan csaptunk le minden elérhető kis információmorzsára. Efféle álom kísértett engem is a lemezek átvétele előtti éjszakán, holott a GTA3 – és kis hazánkban úgy tudom, nem vagyok ezzel teljesen egyedül – jelentős hiányérzetet hagyott bennem köszönhetően valószínűleg annak, hogy csak a Mafia nevű játéktörténeti remekmű kétszeri végigjátszása után kerítettem rá sort. Élvezettel pörgettem ugyan a záró képsorokig, hisz magával ragadó voltát nem tagadhatja senki, ám eközben nem tudtam szemet hunyni bosszantó hiányosságai felett, mint ahogy az emberek többsége. A Vice Cityt mégis a játékok messiásaként vártam, mivel minden létező forrás elrekeszthetetlenül áradozott róla – ám a hátsó gondolataim mégis a várható csalódás körül keringtek. Most, egy Countach-ban száguldva a pálmafák alatt, Judas Priest szám ritmusára dobolva a billentyűzeten azonban elégedetten bólintok. Ez az, amiről szó volt.

Azok kedvéért, akik játékos pályafutásukat ennek a számnak a megvételével szándékoznak útjára indítani, összefoglalom röviden, hogy tulajdonképpen mi is az a Vice City, és hol található. Először is: teljes árú, teljes értékű, stand-alone, jelenleg műfajnév nélkül álló játékprogram, tehát nem kiegészítő, de nem is folytatás, vagyis tökéletes aranytojása a tyúkból. A Rockstar ezzel a ravasz koncepcióval gyakorlatilag elérte, hogy ne támasszunk ugyan folytatástól elvárt követelményeket, ám fizessük ki annak árát, és mindemellett eszünkbe se jusson a szánkat húzni a boltok polcainál az esetleges elrontottságtól félve. Skót cucc. Hogy Vice City hol helyezkedik el, az már összetettebb kérdés. Mágneses formában remélhetőleg a merevlemezeden – valódi városként azonban sehol, ellenben nyilvánva-







lóan párhuzamba állítható a floridai Miami Cityvel. Újabb hibátlan megoldás – rávezető név, ám saját fantáziára bízott, a játékmenethez passzoló, kötöttségek nélküli pályatervezés.

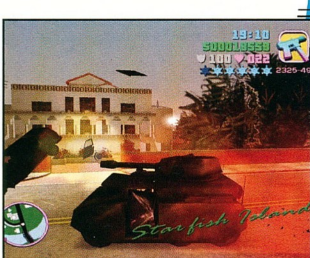
Liberty koszos, lélektelen metropoliszával ellentétben a '86-os Vice a hedonizmus földrajzi megtestesülése. Vidám, élénk színek, forró napsütés, hűs tenger, zsibongó klubok, csendes kiskocsmák, forgalmas korzók, vagy magányos, pálmákkal beárnyékolt kis szigetek – az élet ilyen szemléletű élvezetének minden kelléke adott, poligon-illúzióba öntve. A látvány persze változatos, az említett sztereotip városrészeken túl a szükséges felhőkarcoló - ipartelep, villasziget - nyomornegyed, repülőtér (Escobar International) - roncstelep ellentétek itt is megtalálhatók, ám a hangulatra elsődlegesen az előbb vázoltak jellemzők. A tervezés korrekt, sok óra játék után is találni még felfedeznivalót, az útvonalak a valóságnak megfelelően nem mindig „felhasználóbarátok", és a város felépítése is logikusnak hat. Ellenben a méretére tett ígéretek (2-szer akkora lesz, mint Liberty) a marketing legaljasabb formáiból valók – nyilvánvaló hazugságok. Az általános vélekedés szerint épphogy elérik azét, de sokan még ebben is kételkednek.

Felülemelkedve az ígéretekkel való kötekedésen azonban beláthatjuk, hogy így is bőven elférünk, és ez a város az egyik leghangulatosabb, legélettelibb és legélvezetesebb virtuális játszótér, amelyet valaha is alkottak. A játék intrója és outrója egyaránt azt sugallja, hogy Vice City igenis létezik és lélegzik – az ember pedig furcsamód az arcade játékstílus irreális kellékei ellenére képes ezt magában, mélyen elhinni. Az immár valóságosabb képet festő forgalom (mások is gyorshajtanak, szabálytalankodnak), a körülöttünk mozgó, néhol bandákba verődve beszélgető, parton napozgató, nyugodtan sétálgató vagy épp a rendőr elől menekülő civil társadalom már-már egész életszerű illúziót kelt. E társadalom tagjainak megformálása is különösen sokat tesz a '80-as évek üdülő-, neon- és pálmavárosának átéléséért: a kispályás betűsdzsekis fazonok, a saját kultúrájukat importáló bevándorlók, a hivalkodó öltönyökben grasszáló „üzletemberek", a frissen öntudatra ébredt diszkósok, de különösképp a (sajnos igencsak low-poly) feneküket bájosan billegető bikinis csajok – görkoris és sima kiszerelésben egyaránt – profin maguk közé rántanak.

Sajnos a „valóság idilljébe" beavatkozva a pocsék AI-nak köszönhetően első nekifutásra zavartan térhetünk észhez székünkön a billentyűzetet és az egeret markolva. Bár az általános alapszkriptek (pl.: a kocsira rálövés és az egyéb nyílt agresszió lereagálása) fejlődtek a GTA3-hoz képest, az önálló cselekvési és helyzetfelismerő képesség azonban vajmi keveset. Különösen mókás az a példa, amikor a rendőr lelő egy bűnözőt, a mentő pedig szirénázva siet a helyszínre, és feléleszti, mire a rendőr ismét lelövi, s ez így megy addig, amíg mi az egész társaságot kollektíve a másvilágra nem küldjük. Szánalomra méltók némelykor a kocsijukból kipenderített taxisok is, akik versenyt futnak a többi utassal, hogy velünk, az ő ellopott autójukban furikáztathassák magukat valami véletlenszerű célig. Mindezek tetejébe már lassan hihető, hogy az esetek 90%-ában ellenfeleink csakis légvonalban próbálnak megközelíteni minket – egy hosszabb kerítés, netán egy 180°-ban elforduló lépcső már maga az élet megoldhatatlan problémája. Ezek után meglepő, hogy kocsiba pattanva a processzorvezérelte műagyak mennyivel jobban megállják a helyüket. A forgalmat kerülgetve ránk és társaikra egyaránt figyelve képesek száguldozni – már ha nem szól közbe hirtelen egy fa. Eme rövid dicséret azonban csak felkészítés volt a legnagyobb elmarasztalásra: a PlayStation 2 egyre irritálóbb fogyatékosságainak hála, gyakorlatilag csak az él körülöttünk, amit éppen látunk. A perifériánkból kikerült autók, gyalogosok megszűnnek létezni, és ha újból odapillantunk, valószínű, hogy már egész más környezettel találjuk szembe magunkat. Ennek egyetlen előnye, hogy változatlanul lehetséges egy ideig ide-oda forgatva a fejünket megfelelő kocsit kapnunk, ám ennél sokkal számottevőbb a jelenség illúzióromboló, játékélményt károsító hatása. (Akadt rá példa, hogy molotov-koktélt készülve a tömegbe hajítani felemeltem a fejem a megfelelő szög megtalálása végett, ám mire elhajítottam, a tömegnek már híre-hamva se volt – és nem azért, mert meglátták, mire készülök!) Egyik lyuk azonban itt foltozza a másikat – a program ellenséggenerálása is hasonló elven működik. Ha a rend-

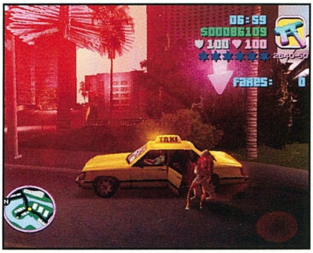






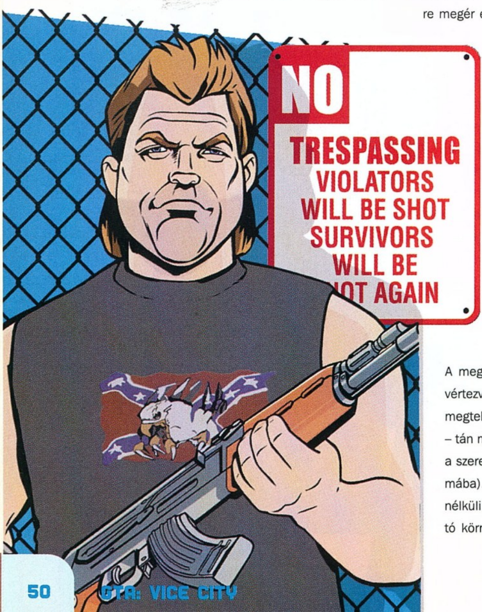






őr nem tud átjutni a kerítésen, hát csak forduljunk el: rajzol ő egyet belülre. Azonban ezek a hiányosságok, bármennyire is súlyosak, pont annyit vonnak le a program értékéből, amennyit a végítéletnél látsz: 2 pontot. Ugyan mindez botrányosan összecsapott, ám végeredményében mégsem befolyásolja számottevően a kiemelkedő játékélményt.

S hogy miben áll annak kiemelkedése? Nos ez a legfontosabb kérdés, és egyben az, amit a GTA betűhármas hosszú évek óta megbízhatóan szavatol: akkor és azt tehetünk, amit csak akarunk, és most e kijelentés sokkal inkább igaz, mint az eddigi részek bármelyikében. Bepattanhatunk a '80-as évek egyik autócsodájába, és észvesztve száguldhatunk a forró aszfalton, de ha Jockey Ewingot szeretnénk alakítani, szögletes cirkálókkal, tekintélyt parancsolóan is végighömpölyöghetünk a városon. Kontrollunk örömteli módon immár a kétkerekűkre is kiterjed: Harley-k nyergében lobogtathatjuk a hajunk, versenymotorokkal hasíthatjuk a szelet a forgalomban vadul manőverezve, crossmotorokkal ugrathatunk háztetőkről háztetőkre, vagy egyszerűen csak robogózhatunk egyet, amúgy szolidan. Technikai és játéktechnikai jelentősége azonban ennél jóval nagyobb a repülő járműveknek, melyekkel végre a tér minden iránya szabaddá válik számunkra. Ha úgy tartja kedvünk, minden nap meghajolhatnak majd a pálmafák a helikopterünk rotorjai alatt, és meglepetten tekinthetnek fel az utca kis pontjai, ahogy hidroplánunkkal elsuhanunk felettük.

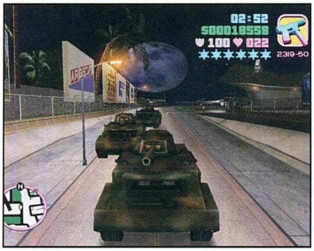


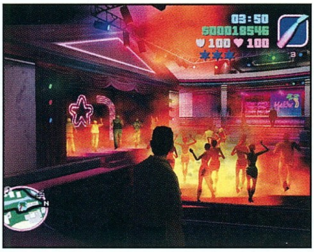
Persze ha vezetés helyett pusztán belvárosi őrjöngésre vágyik elfojtott lelkünk, ennek sem szab gátat semmi. Szinte az összes fegyver beszerezhető az eldugott helyek alapos átkutatásával, de persze meg is vásárolható temérdek boltban (az összes Libertyben fellelhető szolgáltatás mennyisége Vice Cityben meghatványozódott, és újabbakkal egészült ki). S ha a fegyverünk már a kezünkben, kedvünkre randalírozhatunk, ameddig csak a rendőrség (fokozott fékezhetetlenség esetén az FBI, majd a hadsereg) le nem kapcsol – ez pedig megfelelő technikával hosszan elhúzható. A legszebb jelenetek persze a vezetés és a duhajkodás összeházasításából születnek, de ezt már felesleges is ecsetelnem. Ellenben a fegyverek átdolgozott rendszere megér egy rövid misét. Míg a GTA3-ban kizárólag a nagy fegyvertípusok egy-egy típusfegyverét foghattuk a kezünkbe, most minden egyes kategória alá 3-6, míg a közelharci készségek körébe tíz eltérő eszköz tartozik, ami összesen 31 különféle fegyvert eredményez. Több mint elég, még úgy is, hogy egy osztálynak egyszerre mindössze egy példányát tarthatjuk magunknál. Örömteli fejlődés a tárak számon tartása is – bár az újratöltés teljesen automatikus, mégis közelebb kerültünk egy fokkal a valósághoz.

A megfelelő járgányokkal és stukkerekkel felvértezve tehát miénk a világ, szinte mindent megtehetünk, ami ma ebbe a stílusba belefér – tán még többet is (anélkül, hogy átcsúsznánk a szerepjátékok sokkal összetettebb univerzumába). Itt minden csak az önfeledt, korlátok nélküli szórakozásról szól, amelyhez élőnek ható környezet asszisztál. A most megtapasztalható szabadság minden eddigi kezdeményezést felülmúl az akciójátékok terén, és előrevetíti azok jövőjét.

Persze mit sem ér a szabadság, ha egy idő után nem tudunk vele mit kezdeni. Bár az azonnal vállalható, élvezetes mini-mókák száma jócskán megnőtt - az újság hátsó traktusában részletesen taglalom őket –, ám ezek inkább csak hozzátesznek valamicskét ahhoz a szabadsághoz, mintsem hosszú ideig szavatolják élvezetét. Az igazi, tartalmas szórakozást a történet fonalán való haladás jelenti – és nyugodtan állíthatom, e téren is óriási a fejlődés az elődhöz képest. A túl kíváncsiak számára a hátrébb megbújó végigjátszás részletesen felfedi a sztorit és annak minden mellékszálát, itt inkább csak az alapszituációt, a küldetések jellegét és az azokból levonható konklúziót ismertetném. Thomas Vercettit alakítjuk, aki jellemében még csak véletlenül sem emlékeztet Angelo névrokonára. '86-ban, 15 év letöltött szabadságvesztés után eszében sincs megváltoztatni addigi életvitelét. Első munkája során, melyben mindenkori főnökének, Sonny Forellinek bonyolítana le egy kokain-átadást, csapdába csalják, s csak ő és az akció megszervezésében közreműködő ügyvéd maradnak életben – pénz és anyag nélkül. Kettejükre hárul a feladat, hogy a besülés helyszínén, Vice Cityben felderítsék, ki ültette fel őket, és vissza is szerezzék tőlük a jussukat, mielőtt Sonny haragja utoléri őket. Eddig semmi különleges, a csavart és annak okát Tommy jellemében kell keresnünk. Antihősünk ugyanis megelégelte, hogy mások helyett vigye vásárra a bőrét – a gonosz kolumbiai drogbáró és a pénz a játék első harmadában kézre kerül, ám nem vándorol tovább a Forelli családhoz. Ezentúl Mr. Vercetti lesz az, aki ugráltat másokat, ő lesz az, akinek fizetnek, ő lesz az, aki irányítja az al- és felvilágot egyaránt!

Lényeges elméleti újítás, hogy igazából nincs vérünket szomjazó, vagy bosszúért kiáltó főellenség, mint például Catalina legutóbb. Az érdekei és hatalomvágya által mozgatott Tommyt megszemélyesítve gyakorlatilag mi alakítjuk a főgonoszt, aki átvág másokat, kilöki a körforgásból a nem kívánt személyeket. A GTA3-hoz képest, ahol mindenki arra használt, amire akart, majd áttaposott rajtunk (és mi is ugyanilyen lelketlenül nyírtuk ki ex-megbízóinkat), s ahol főhősünk mindezt legfeljebb egy vállrándítással volt képes lereagálni,







a motivációktól fűtött, rámenős és éles-nyelvű Tommy óriási előrelépés. Persze ez a karakter nem csak egy néma szerencsétlenhez képest jelent fejlődést – igaz, a részletes megformáltság csúcsától még így is messze van –, de bármelyik konkurens akciójáték mellett megállja a helyét, ahogy a sztori összes többi figurája is. Bár mindegyikük megformálása a '80-as évek tucatfilmjeinek tipikus alakjaiból merít, és így jellemeik némileg egyoldalúak és eltúlzottak (forró agyvizű, diktatórikus hajlamokkal megvert drogbáró, gyenge idegzetű, meghunyászkodó, de folyamatosan fontoskodó ügyvéd, magát legalábbis az alvilág legnagyobb pisztolyhősének beállítani próbáló, ám mindössze szavaiban temperamentumos bevándorló, buta, nagymellű pornóbaba...), de az ehhez kapott tulajdonságokat legalább remekül kijátsszák...

... a zseniálisan megrendezett átvezető animációkban, melyeket a játék egyik legjelentősebb pozitívumként írhatunk le! A háttérben zajló apróságok, a karakterek gesztikulációi, de főleg hihetetlenül eltalált szövegeik tökéletesen elkapják a '80-as évek filmjeire jellemző stílust, és kategóriájukban gyakorlatilag mindent felülmúlnak (a Mafia egész más hangulatot ragad meg, nem sorolnám ebbe a kategóriába). A szövegekben meghúzódó, néhol nagyon harsány és gyenge, néhol pedig alig észrevehető, de akkor hasfalszakasztó poénok szinte folyamatosak. A '80-asok „kemény-gyerek" poénjai a jóval kifinomultabb, ironizáló humorral nyakon öntve egyszerűen elképesztő eredménnyel járnak: ennyit még biztos nem nevettem akciójátékon! Rengeteg a kissé nyersebb, képi poén is – elég csak éjszaka megfelelő távolból felpillantani az egyik monumentális, Washington Beach-i hotel frontjára. Sok GTA3-ra történő utalást is felismerhetünk – a filmstúdióban például díszletként felépítve ott áll Luigi bárja a vöröslámpás negyed egy részletével, de az a jelenet, melyben Donald Love a folyamatosan megalázott tanítvány szerepében feltűnik, sem semmi. Órákat lehetne eltölteni a Vice Citybe épített humor gyöngyszemeinek felemlegetésével, de ha egyszer a Rockstar már eljátszotta ezeket sokkal jobban, nem érzem tisztemnek másodkézből, igencsak mérsékelt hatással átadni őket – ez is egy ok, amiért ki kell próbálni! A meglepő az, hogy a folyamatosan adagolt humor mellett a történet mégsem veszti el komolyságát – nem érezzük úgy, hogy egy vígjátékban komédiázunk.

Márpedig küldetéseink közt is igen vegyesen akadnak komolyak és komolytalanok – összességében változatosabbak, eredetibbek és jóval korrektebben felvezetettek (köszönhetően ugye a kiváló videóknak). Továbbra is vezetnünk és lövöldöznünk kell, ám mindig más és más körülmények között, s annak pontos tudatában, hogy mit miért is teszünk. Fantasztikus ötlet, hogy hatalmunk kiterjesztésének érdekében ingatlanokat vehetünk, és ha az ezekhez kapcsolódó újabb küldetéseket teljesítjük, rendszeres jövedelmet hoznak. Rajtunk múlik, mit mikor vásárolunk meg, és mikor kezdjük fialtatni őket – ám kicsit keresztbe tesz szabadságunknak, hogy szinte 100%-ukkal végeznünk kell, ha a történet befejezésében részt kívánunk venni. Ily módon tehát valamelyest a mellékküldetések is kötelezőkké váltak. Általában mindegyik feladat más élmény, nem lehet rájuk húzni, hogy egy kaptafára készültek – és ez tekintélyt parancsoló számuk (kb. 90!) ismeretében igen elismerésre méltó teljesítmény. (Sajnos az alternatív megoldások száma nem áll egyenes arányosságban az általános játékélmény nyújtotta szabadsággal – sokszor kényszerülünk a fejlesztők által kijelölt pályára.) Szavatosság tekintetében tehát alanyunk élen jár – egyéni tempótól függően Vice City akár hetekig, és egyeseknek talán hónapokig is folyamatos szórakozást nyújthat.

A pozitívumok és a negatívumok közti szabályos hullámzást fenntartva jöjjön, aminek jönnie kell: a látvány. A PS2 erősen korlátozott képességei minden téren rányomják a bélyegüket a programra, és természetesen e terület a leghangsúlyosabb. Bár a GTA3 – akkori szemmel nézve az újdonság varázsa miatt elfogadható, mai szemmel nézve már-már ijesztő – grafikai színvonalát a Vice City jócskán felülmúlja, a textúrák továbbra is roppant életlenek, mosottak, bár minőségük eléggé széles skálán mozog. Akadnak a PC-re szülöttek szintjét megütő, de egészen ocsmány darabok is. A különböző fény-árnyékhatásoktól sem fogjuk hasra vágni magunkat – többségük változatlanul egyszerű lightmap. A külső helyszínek láthatóan butítottak az újonnan megjelent számos, és egész csinos belső térhez képest – látszik, hogyha a PS2 hardvere meg tudná hajtani, ez a Renderware valamivel többre lenne képes - és rengetegszer éreztem, hogyha a program egy kicsit is szebb lenne, sokkal mélyebben át tudnám élni, ám ha hozzászokik a







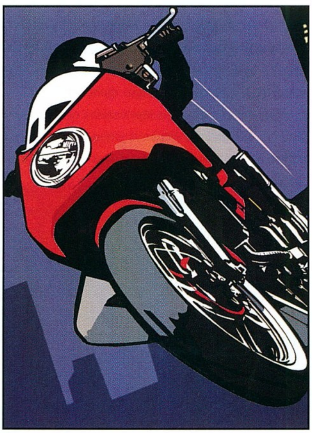
szemünk, a helyszínek ezen a színvonalon is át tudják adni a szükséges hangulatot. Az ég és az idő megvalósítása az, amire nem lehet egy szavunk sem. A dinamikusan változó napszakoknak hála itt lehetetlen volt alacsony felbontású textúrával kiszúrni az emberek szemét – napfelkeltékben, trópusi viharokban, naplementékben és holdfényes éjszakákban, s a hozzájuk passzoló fény- és színviszonyokban, ha nem is gyönyörködhetünk, de elégedetten játszhatunk. A víz is immár teljességgel átlátszó, és bár a felszínére ki tudja, miért, a valóságban a fenéken látható hullám-árnyék jelenség került, új, trópusi színezetének hála örömmel hajókázunk majd rajta. A karakterek megjelenítése is ugrott egy minőségi kategóriát, az arcok már kifejezetten meggyőző minőségben képesek az érzéseket tükröző mimikára, és a mozgás művi jellege is nagyrészt eltűnt. (A GTA3-ban látottnál soha egy főhős sem kapkodta idétlenebbül a lábát, 2002-ben pedig egy sem nézett ki pixelesebben és igénytelenebben – nos, Tommyra szerencsére ez már nem igaz.) Ha azonban mondjuk a NOLF2-vel összevetnénk, még így is láthatnánk, hogy a különbség ég és föld. A járművek érezhetően magasabb poligonszámuknak, és csillogó, valamint előre beállított fényvisszaverő effektjeiknek hála, igazán pofásan festenek – a Mafiával összehasonlítva persze... A Vice City grafikájának egészét valahogy így pipálhatjuk ki: funkcióját betölti, a floridai hangulatot megteremti, a silányság feletti rendszeres megbotránkozás kizárt, ám örülnénk, ha kicsit többel, szebbel ajándékozták volna meg PC-nket. Talán, majd, ha kijön a PlayStation 3. Ami meglepetés, hogy a gépigény a grafikai fejlesztésekkel fordított arányosságban csökkent. A Vice City ezerszer reálisabban fogyasztja erőforrásainkat, mint mértéktelenül zabáló elődje (amely talán pont ettől lett olyan kövér, csúnya). Az optimalizált engine egy 1 GHz körüli procit 256 MB RAM-mal és GF3-mal már 1024-ben is folyamatos futással, kilométerekre lévő objektumok (persze stilizált textúrákkal történő) kirajzolásával hálál meg. S mindemellett pokoli gyorsan tölt – szinte elképesztő, hogy képes egy fél várost 1 másodperc alatt felépíteni, márpedig képes. Mondjuk, hogy kárpótlásként elfogadjuk.

A fizikai alrendszer azonban az egyre nagyobb teret hódító új trenddel ellentétben hiányzik a motorból. A járművek változatlanul előre beállított típustulajdonságok alapján közlekednek a súly, a forma és a méret valóságos adatai helyett. Annyi szerencsére történt, hogy a GTA3 szánalmas, roppant erőltetetten ható valóságutánzó rutinjait – bizonyos sebességnél a kanyarokban törvényszerű kicsúszás, tolatva fordulás-kor megpördülés, a magasabb járművek papírautószerű billegése – eltávolították, és az egyes típusok eltérései is sokkal alaposabban kerültek kidolgozásra. Így meggyőzőbb, valószerűbb élménnyé vált a vezetés (az éles kanyarodások során megdőlő kamerának hála pedig egészen filmszerűvé is). Emberünk ellenben továbbra is „befagy" pár pillanatra, ha a földről tápászkodik fel, futásból áll meg (továbbra is rendsze-



resen később, mint ahogy mi a gombot elengedjük), ugrásból érkezik, vagy a földről tápászkodik fel – idegesítő jelenség, és pont elég, hogy agyonverhessenek, ha egyszer leütöttek. Ugyan az igényességre való törekvés apró nyomai felfedezhetők – pl. pálmafák scriptelt lengedezése helikopterek rotorjának közelében –, az összkép mégis ahhoz a fránya 300 MHz-es processzorhoz szabott. Az irányítás és a kamerakezelés már szerencsére nem hordozza magán a PS-eredet nyomait. Teljesen PC-re szabott, kényelmes és tökéletesen használható.

A GTA3 bevételei leginkább a hangokba és az autórádiókból áradó zenébe forogtak vissza. Játékokban eleddig példátlan szinkronstáb áll a főszereplők szája mögött, és végzi briliánsan a munkáját. Ray Liotta, Burt Reynolds, Gary Busey, sőt a színészként legtehetségtelenebb, ám szerencsére a legtesthezállóbb szerepben tündöklő Jenna Jameson is hangját adta a



Rockstarnak – rekordteljesítmény! Mindemellett a járókelők szájából sem valószínű, hogy kétszer ugyanazt halljuk – közel 150-en működtek közre a változatosság megteremtésén, és külön öröm, hogy az amerikai angol mellett eredeti angol akcentus és a domináns bevándorló népek nyelve (spanyol) is szót kapott pár mondat erejéig. A rádiók műsora is hasonlóképp rendhagyó – ennyi slágert még nem hallhattunk (sőt, slágereket szinte egyáltalán) egyetlen játékban. A kilenc adó a kor rock, heavy és power metálját, a rapzene hajnalát, a diszkó aranykorát, a new wave első hullámait és a mai értelemben vett pop előfutárait fémjelző számok krémjét játssza, ám az én kedvencem mégis a latinos dallamokat, és egy latinosan bekattant, spanyolul hadaró műsorvezetőt felvonultató állomás. (Mindegyik zeneadó műsora megvásárolható audio CD-n – reklám kezdete és vége.) A saját készítésű adásokról sem kell teljesen lemondanunk. Bár a Rockstar megrendelt ugyan néhány új számot, az önerő tetemes részét a reklámok és a két beszélgetős csatorna adja. Sajnos az itt elsütött poénok már sokszor fakónak, a közszolgálati rádió politikus-interjúi pedig kifejezetten erőltetettnek hatnak. Ennek ellenére garantált, hogy most nem lesz szükség saját mp3-maink bezsúfolására – a hangulatot az eredeti adók – és csakis azok – kitűnően megalapozzák. A kocsik motorhangja, a fegyverdörej és a környezet zajai már kevésbé kiemelkedők – de e téren nem is lehet mivel kiemelkedni. Lamborghiniket most nem licenceltek a szinkronizálásra, ám így sincs az eredménnyel semmi baj.

Tudod, minden éremnek két oldala van. A korongoknak is. Ezt úgy kell betenned, hogy a szebbik oldal legyen felül, és garantáltan élvezni fogod – mi több, megőrülsz majd érte! Feledkezz meg arról, hogy mi mennyivel jobb lehetne, ha... – és máris belefeledkezhetsz minden idők egyik legélvezetesebb játékába!

Lucas Z

> ÉRTÉKELÉS

94%

grafika	21/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO teljes szabadság a tér minden irányában > floridai hangulat > újszerű történet > tömény humor

KONTRA idióta AI > PS2-es származásból eredő hiányosságok

> CD MELLÉKLET

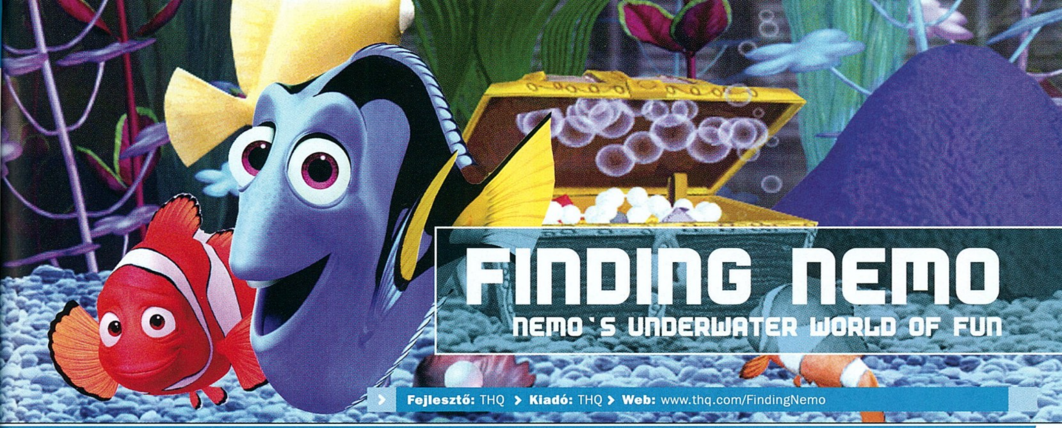
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII700, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

> ARÉNA

Mafia	93%
Urban Chaos	89%
Grand Theft Auto 3	94%



FINDING NEMO

NEMO'S UNDERWATER WORLD OF FUN

Fejlesztő: THQ > **Kiadó:** THQ > **Web:** www.thq.com/FindingNemo

A Disney-Pixar páros nevével fémjelzett rajzfilm várhatóan a karácsonyi szezon egyik sikerfilmje lesz a hazai mozikban, a számítógépen azonban a legifjabb játékos korosztály már most a Nemo névre hallgató bohóchal nyomába eredhet.

A számos platformsikert jegyző Travellers Tales fejlesztésében megjelent 3D ügyességi játék mellett egy leginkább az activity center kategóriába sorolható program is napvilágot látott, kimondottam a négy-öt éves játékosokat megcélozva.

SZABADÍTSÁTOK KI NEMÓT!. A történet alapja természetesen itt is azonos a mozifilmével, Nemót, az ifjú bohóchalat egy búvár ragadja el apja gondoskodó uszonyai közül, hogy a nagy korallzátony vidám vizei helyett egy fogorvosi váróban álló, giccsekkel telezsúfolt akváriumban élje le életét. Az abszolút pesszimista, és némi paranoiától sem mentes atya viszont igencsak erőt vesz magán, és fia nyomába ered. Rövidesen társága is akad, egy szép, nagy, színes hal, Dory személyében, aki a vígjáték egyik legklasszikusabb szabályának megfelelően az infantilis optimista személyiség megtestesítője. Az első és legfontosabb nyomot a búvár elhagyott maszkja jelenti, amiből megtudják, hogy a gaz halrabló sydneyi illetőségű, tehát Nemót is ott kell keresni.

Mindeközben az akváriumba zárt Nemo sem pihen, miután fáradságos munkával megbarátkozik a már korábban beköltöztetett tengeri lényekkel, aktívan munkálkodni kezd szabadulása érdekében. Talán nem árulok el túl nagy titkot azzal, hogy a történet vége felhőtlen happy endbe torkollik a mesék jó szokása szerint.



NÉGYÉVESEKRE SZABVA. Az Underwater World of Fun nehézségét, sőt egész kezelését a fejlesztők valóban a négy-öt éves korosztályra szabták. Már maga a főmenü is a lehető legegyszerűbben, pusztán ikonokkal kezelhető. A többgyermekes családokra gondolva a film mellékszereplőinek képei különböztetik meg a felhasználókat, amelyek alatt az ifjú játékos mindig az utolsó félbehagyott feladat helyszínére kerül vissza.

Magukat a feladatokat pedig a halak közlik szép, tiszta, jól érhető mondatokban, és amíg a játékos el nem végezte azokat, addig türelmesen ismétlik is minden egyes alkalommal, mikor az rájuk kattint. Az teljes egészében az egérre bízott irányítást a kurzor színének, formájának megváltozása segíti. Az interaktív környezet a természetesen a szigorúan a feladathoz tartozó háttérelemek és -szereplők mellett jó néhány apró poént rejteget. A nem túl koros játékosokat pedig egész jól elszórakoztatják az akvárium kivirágzó, gyümölcsöt hozó fái, a sziklákon megjeleníthető rajzok, vagy a Mr. Universum versenyzőit megszégyenítő pózokban feszítő tengeri csillagok.

A játék támasztotta kihívások is a már sokat emlegetett célközösség képességeihez lettek igazítva. Hol egy öt-hathelyiséges labirintusban kell meglelni valamelyik elkóborolt halacskát, majd a kijáratot, máskor az egér mozgatásával kell a teknősöket kerülgetni a tengeri áramlatban, vagy épp az akvárium vízforgatóját kell lebénítani a megfelelő alakú kavicsok belepöckölésével. Tekintve, hogy a feladatok elsöprő többségükben inkább logikai jellegűek, a játékos tetszőleges alkalommal nekirugaszkodhat egy-egy próba elvégzésének, nincsenek életek, nem kell visszalépni, ha nem sikerülne elsőre megoldani a feladatot. Képi világára és hangjaira egy rossz szót sem lehet szólni, játék képernyői gyakorlatilag csak annyiban különböznek a filmből kölcsönzött átvezető animációktól, hogy a szereplők a játékos utasítására mozdulnak és beszélnek, valamint nincs a kép alsó és felső szélén fekete csík.

SAVANYÚ A SZŐLŐ. A játék tehát ideális lenne arra, hogy az öcsit vagy a srácokat igazán összebarátkoztassa a számítógéppel, különösen az egér kezelésével. Az egyetlen „apró” gondot az jelenti, hogy a halak által adott információk és utasítások mind egy szálig ékes angol nyelven hangzanak el, tehát egyedül csak azok boldogulnak vele, akik már legalább a nagycsoportot tapossák egy angol nyelvet is keményen sulykoló különleges óvodában.

A másik kicsit nehézkes dolog a játékkal kapcsolatban az időzítés, legalábbis ami a hazai időpontokat illeti. A mozikba ugyanis a filmes „vetésforgótól” megszokott jó féléves késéssel kerül majd bemutatásra az USA-ban már javában vetített mozi, a hivatalos információk szerint december 18-án. A játék története a film ismerete nélkül pedig kicsit töredezett lesz, annak ellenére, hogy az egyes feladatok között több perces animációk vezetik át a játékost. SCHUERUE

> ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	19/25
zene/hang	09/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15
összhatás	3/5

PRO Szépen és gondosan kidolgozott környezet > a célközönségre szabott játékmenet.

KONTRA Nyelvi nehézségek miatt egyedül csak kevés gyerek boldogul vele.

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128MB RAM, 160MB HDD

> ARÉNA
Putt Putt on the Moon .85%
Fatty Bear Birthday Surprise .87%



> **Fejlesztő:** Shiny Entertainment > **Kiadó:** Atari (Infogrames Interactive) > **Web:** www.enterthematrix.com

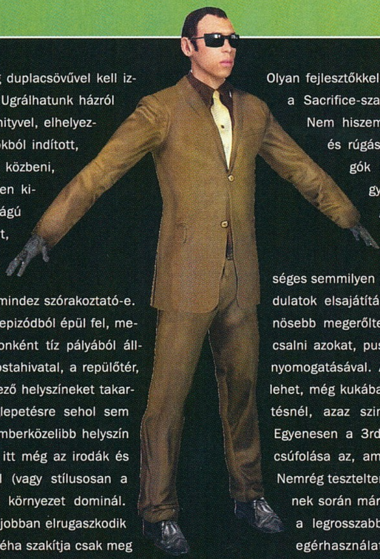
ENTER THE MATRIX

Nehéz helyzetben vagyok, hiszen több oldalról is nyomás nehezedik rám. Nem, nem arról van szó, hogy épp egy betonlap alá préselődve írnám a cikket, hanem egész más fajta félelmeim nyomogatják a vészcsengőt folyamatosan az agyamban. Higgyétek el, nem könnyű az Enter The Matrixról írnom! Minden irányból megosztott véleményeket hallok, van, akinek bejött a játék alapjául szolgáló film, van, akinek csak a játék, van, akinek egyik sem és így tovább. Annyit tudnotok kell, hogy majdnem az egész szerkesztőség Matrix-őrült valamilyen szinten, jómagam azok közé a szerencsés fickók közé vagyok sorolható, akik az amerikai premierrel egy időben láthatta a fenomenális első részt. Lelkesedésem nem hagyott alább az itthoni bemutató után sem, mégis, mire a Matrix Reloaded nem is olyan rég a mozikba került, vonakodva szántam rá magam a jegyvásárlásra. Ugyanazt éreztem a filmmel, mint amit az Enter The Matrix fejlesztőcsapatával kapcsolatban. Azt, hogy messze nem lesznek képesek maradandót alkotni abban az esetben, ha valaki nem szemellenzővel, hanem objektíven tekint a kész termékekre. A Shiny Entertainment megpróbálta a maximumot kihozni magából, mégis úgy érzem, túl nagy falat volt ez nekik. Hálás téma, sajnos a játék azonban nagyon harmatosra sikerült véleményem szerint.



Az ETM játékminősége már akkor kérdésessé kezdett válni a Gamer számára, mikor hosszú hónapokon át egyetlenegy képet sem láthatott belőle a nagyközönség. Ez alapvetően nem rossz, gondoljatok csak a Half Life 2-re. De a baljós jelek mégiscsak beigazolódni látszódtak. A Shiny fejlesztőinek a film miatt sokkal szorosabb határidőkkel és lényegesen kevesebb összegből kellett gazdálkodniuk, így az eredmény sajnos kritikán aluli lett. Itt jegyezném meg, hogy a film is eléggé rosszul indított a józanabb személyek gondolkodása szerint. Nem túl jó jel, ha egy nyúlfarknyi autós üldözéses jelenet 60 millió dollárt emészt fel a költségvetésből. Erre nem lehet mit mondani, akármilyen isten CGI jelenet is volt az ominózus rész. Most azonban ennyit a filmről, nem szeretném tovább szapulni, megteszi azt helyettem valamelyik kollléga, én amúgy sem tudnék elfogulatlanul nyilatkozni róla, hisz mérhetetlenül nagyot csalódtam. Lássuk hát a játékot.:)

SZTORI. A történet szorosan összekapcsolódik a filmmel, gyakorlatilag kiegészíti, és mélyebbé teszi azt. Sok esetben izgalmasabbnak találtam a játék cselekményét, mint a filmét, ez szomorú. Niobe és Ghost bőrébe bújva játszhatunk végig egy körülbelül 8 óra tiszta játékidős gémet. Ők csak minimális szerepet kaptak a moziban, itt lényegesen többet megtudhatunk róluk. Az, hogy melyik szereplőt választjuk, édes mindegy, az egyedüli különbség a minimális pályabeli útvonaleltéréseken kívül az, hogy az autós részek során Niobét irányítva vezetni kell,



Ghost esetében pedig duplacsövűvel kell izgatni az ellenfeleket. Ugrálhatunk házról házra, küzdhetünk Trinityvel, elhelyezhetünk látványos sarokból indított, falra felugrott, ugrás közbeni, laptop-újratöltés közben kilőtt halálos pontosságú golyót, tehát mindent, amit a Matrix filmekből megszokhattunk.

Az más kérdés, hogy mindez szórakoztató-e. A történet 4 nagyobb epizódból épül fel, melyek körülbelül darabonként tíz pályából állnak. Az epizódok a postahivatal, a repülőtér, a csatorna és a befejező helyszíneket takarják. Különösebb meglepetésre sehol sem kell számítani, a legemberközelibb helyszín az első 10-20 pálya, itt még az irodák és egyéb emberkéz által (vagy stílusosan a mátrix által) generált környezet dominál. Később a terep egyre jobban elrugaszkodik a „valóságtól”. Csak néha szakítja csak meg a 3rd person szaladgálást a már korábban említett, végletekig egyszerűsített autóvezetős rész, melynek semmi más értelme nincsen, csupán az, hogy új helyszínre vigye a játékost. Persze az egészet ne Need For Speed 6 színvonalon képzeljétek el, hanem sokkal inkább TGKKGMASF-nak. Aki nem lenne jártas a szaknyelvben, annak elmondanám, hogy ez rövidítés, amely a „több generációval korábbi konzolok grafikai megoldásait alulról súroló förmedvény” kategóriát jelzi. (Értsd: kocka autó, téglalap ház, ismétlődő környezet, mindez mosott textúrákkal...)

GRAFIKA, IRÁNYÍTÁS. Ha már a grafikánál tartunk, megjegyezném, hogy ritkán látok ennyire fantáziátlan pályatervezést és játékmotort. Nincsenek dinamikus árnyékok, a karakterek futási, mászási, és alapanimációja mindennek nevezhető, csak tűrhetőnek nem. A mászás egyenesen nevetséges. A karakterek porckorongsérves vaddisznót megszégyenítő vonaglással próbálnak megmaradni az éppen megmászni kívánt objektumokon. Szörnyű! Sajnos tisztán látszik, hogy az ETM elsősorban konzolokra készült, ezt le sem tagadhatják, mégis bosszantó, hogy a magas hardware-igény ellenére nem voltak képesek sem a textúrákat nagyobb felbontásúra kódolni, sem pedig más, PC-n könnyűszerrel kivitelezhető dolgokat emberien megvalósítani. Egyedül a játék fő motívuma, a pofozkodás animációit sikerült látványosra megcsinálni, hála a motion capture-nek. Persze, ez sem jelent túl sok pozitívumot, hisz a motor gyakran hibásan számol, így sorra eltűnnek kezek, lábak, vagy a karakterek egyszerűen a levegőt ütik, a 4 méterrel arrébb álló ellenfél mégis összerogyik. Vajon tényleg ennyire nehéz közel hibátlanul működő textúra-poligon ütközést modellező rutint írni a motorba manapság? Olyan fejlesztőkkel, akik az MDK-val és a Sacrifice-szal már bizonyítottak? Nem hiszem, hogy 15-20 ütés- és rúgásanimációval a rajongók és a szórakozni vágyók ki lennének elégítve az Enter The Matrix esetében. Ráadásul nem szükséges semmilyen „skill” a kung-fu mozdulatok elsajátításához, minden különösebb megerőltetés nélkül elő lehet csalni azokat, pusztán az egérgombok nyomogatásával. A kamerakezelés, ha lehet, még kukába valóbb a megjelenítésnél, azaz szinte használhatatlan. Egyenesen a 3rd person nézet megcsúfolása az, ami az ETM-ben folyik. Nemrég teszteltem az X-MEN 2-t, aminek során már-már reméltem, hogy a legrosszabb kamerakezelést és egérhasználatot tapasztalhattam meg. Sajnos tévedtem úgy tűnik.

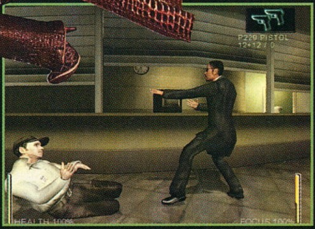
Akinek nincsen gamepadje, az meg fog szenvedni a véganimációért annyi szent. A játék még normál fokozaton is nehéz, akkor főleg, ha nem tudunk eltalálni senkit a kusza irányítás miatt. Gyakorlatilag a két egérgombot kell megjegyezni, meg az ugrást, továbbá a FOCUS gombot, amely nem más, mint az unalomig ismert lassítás. Igen, a Max Payne „Bullet Time” ismét visszatér, ezúttal egy Matrix játékban, ahol a lassított módban a karakterek képesek falon futni, nagyobbakat ugrani, és golyókat kerülgetni. Mindezt lassítás nélkül nem lehet, és nem is érdemes, mert nem látszana semmi a hatalmas hent közepette, és amúgy is, ha már van ilyen funkció, miért ne használjuk. Jobb, ha úgy kezelitek a Focus gombot, mint a játék legjobb részét, és folyamatosan aktiválgatva próbáljátok kielvezni az első 25 percben még szemet gyönyörködtető lassított animációk és pofonok özönét. Kérdezhetnétek, hogy miért csak a kézitusát emlegetem mindig, miért nem beszélek a fegyverekről is. Teljesen jó gondoltat, csak az a baj, hogy a játék 70%-a rosszul van belőve lőszer-utánpótlási szempontból, így ritka eset, hogy az épp nálatok lévő fegyverbe találnátok muníciót. A fegyvereknek amúgy sincs sok előnye, mert nem lehet velük célozni. Erről nem a programozók tehetnek, nyilván konzolokon könnyebb célozni, de az tény, hogy egérrel szinte lehetetlenség. Ha valaki oldalazni is akar amellett, hogy az ellenfél fejére helyezi a célkeresztet, kizárt, hogy szerencse nélkül eltegyen láb alól bárkit is. Fejlövés úgysincs, ne is keressétek. De ez nem is az a játék :) Amikor a rosszfiúk testén zöldes számokat (tudjátok, a szokásos mátrixos számkazal) láttok villódzni, uccu neki, azonnal használjátok a kezetekben lévő fegyvert, mert olyankor a találatnak nagyon nagy az esélye. Tudom, hogy unalmasan hangzik, de sajnos ez a valóság. Nem csak csúnya, az Enter The Matrix majdhogynem játszhatatlan is. Többre nem nagyon futotta a Shinynál, talán még az ügynökök elleni harcban pumpálódik némi adrenalin a játékosok vérébe.

AMI TETSZETT. A körítés nagyon profi. A menürendszer, a filmjelenetek, az ötletes sztori (melynek a végét sajnos nagyon elszúrták, de nem lövöm le a poént) és a zene az, ami korrektnek nevezhető. A színészek, akik Niobét és Ghostot alakítják, teljesen átlagosak, se nem rosszak, se nem jók. Az engine által számolt átvezető animációk igen jól eltalálták, de ezen nem is szabad csodálkozni, hisz a Wachowski testvérek meglehetősen sok időt töltöttek a Shiny stúdiójában. Mégsem lettek annyira büntetők, mint mondjuk a Metal Gear Solid 2 esetében. Ha a játékmotor többet tudna, és esetleg valami szépet is ki tudna préselni magából, lehet, hogy más véleményen lennék. Egyelőre nem ez a



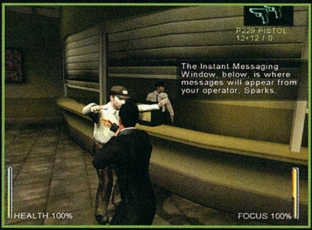












helyzet. A részecskeeffektek meglepően jók voltak, a köd, a füst, és a tűz szépen kivitelezett volt, akárhogyan használták fel őket. Nem értem, miért nem fordítottak ekkora figyelmet a részletekre, más apróságokra is. Évek óta szembesült már a játékipar azzal, hogy a finom részletek adják el a játékokat, nem a nagyiparban nyomott, ötlettelen monstre óriások.

A zene szerencsére fenomenális. Az eredeti filmzenéket egy az egyben átvették, és dinamikusan, épp az akció mennyiségéhez mérten kapjuk vissza. Noha az első pár akkord még mosolyra késztet, az összhatásban sajnos nem tud segíteni a grafikán és az irányításon. Található a főmenüben egy HACK gomb, mely a beépített csalása az Enter The Matrixnek. Azok számára kicsit bonyolultabb lesz, akik sohasem használtak Linuxot, vagy akár DOS-t még a számítástechnika hőskorában. Itt lehet bedobálni fegyvereket a pályára, és rengeteg könnyítéssel élni. Biztos van, akinek tetszik, hogy csalhat, én nem érzem úgy, hogy a játékokban létjogosultsága kellene, hogy legyen a trainer funkciónak.

HIÁNYOSSÁGOK. A játék sokak szerint rengeteget fagy. Én ezzel nem találkoztam, de a hanggal voltak gondjaim. Serceg, elakad, karrog, kaffog, nem működik rendesen. Ilyenkor nincs más hátra, alt+f4, és a játék újraindítása. Konzolos betegség, hogy nem lehet akárhol menteni. Csakis az adott pályaszakaszok végén tudunk rátapadni a save gombra. Feltételezem, tudnak annyira programozni a Shinynál, hogy képesek bármikori mentéslehetőséget beleírni a játékba. Ráadásul nem tartom indokoltnak a nagyon rövid pályarészek közötti töltést, hiszen az össztextúramennyiség, amit az ETM használ helyszínenként, nem lehet több 32 MB-nál. Egész nyugodtan folyamatosabbá tehették volna a játékot, vagy ha azt nem is, legalább szebbé varázsolhatták volna az adott szakaszokat. A minimum gépkonfiguráció is nevetséges ezért a grafikáért. A merevlemezkapacitás-igény pedig még mosolyogtatóbb, 4,3 GB telepszik fel, úgyhogy a CD-ket máris viszszatehetitek utána a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Igazán felhasználóbarát megoldás.

ÖSSZKÉP. A lehetőség megadatott, mégsem sikerült élni vele. Nem kétlem, hogy a 4 millió eladandó példányból, mely kihúzhatja a kiadót (Atari, korábbi nevén Infogrames) a gödörből, szépen lassan elkel majd 2 millió is. Az eladások egyelőre 1 millió felett vannak, ami a nemzetközi reklámnak és természetesen a Matrix névnek köszönhető. Az is felpörgette az érdeklődést ráadásul, hogy ez az egyetlen hivatalos Matrix játék a film megjelenése óta. Ez mindenképpen nagy húzóerő irdatlan mennyiségű rajongó számára, akármennyire is gyenge a játék. Pont ugyanaz a helyzet, ami a film esetében most fennáll. Hiába kapja sorra a rossz kritikákat, hiába jönnek ki róla az emberek úgy, hogy fintorognak, mégis bementek, megnézték, és ami a legfontosabb: fizettek érte.

Csupa „HA" jut eszembe a játékkal kapcsolatban. Ha a grafika jobb lenne, ha nem sietik el a kódolást, ha nem lenne tele hibával, ha nem fagyna, ha nem lenne irányíthatatlan, ha nem sütne az egészről a teszteletlenség... Akkor bizonyára hihetetlenül jó játékkal töltöttem volna el a 8 órát. Sajnos fordított volt a helyzet, csodálom, hogy volt lelkierőm lenyomni. Igenis el szeretném venni a kedvetek ettől a játéktól, és higgyétek el, Hunor véleménye is ez, hogy egy kicsit erősítsem magam abban, hogy nem csak én gondolkodom így. :)

Mindenki tudja, hogy az eredeti játékok magyar viszonylatban drágák, inkább vegyetek 3 középkategóriás játékot az ETM helyett. Ha összehasonlítjátok a képeket, ordít, hogy a maga 2 éves motorjával még a Max Payne is vizuális orgazmus az Enter The Matrixhoz képest. Remélem, lesz, akinek segítettem a döntésben, hogy meglepje-e magát vele, ugyanakkor abban is biztos vagyok, hogy a játék sokaknak tetszeni fog. Mindkét félnek jó szórakozást kívánok, akár megveszik, akár nem. ■ -=FLATLINE=-



> ÉRTÉKELÉS

50%

grafika	12/25
zene/hang	10/15
játékélmény	19/40
kategórián belül	07/15
összhatás	2/5

PRO Zenei aláfestés > filmbetétek

KONTRA Nevetségesen rövid játékidő > grafikai hiányosságok

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 128MB RAM, 4300MB HDD, D3D

> ARÉNA

Max Payne	90%
BloodRayne	84%
Omikron	83%



THE HULK

Játék közben keressünk terminálokat, ahol az alábbi kódok segítségével extrákat csalhatunk elő:

SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

Az options menü „Code Input" tagja a következő kódokat fogadja:

Kód	Hatás
GMMSKIN	sérthetetlenség
FLSHWND	Hulk kétszeres sebességgel regenerálódik
ANGMNGT	soha nem csökkenő teljes dühszint
GRNCHTR	korlátlan folytatási lehetőség
HLTHDSE	életerő-duplázás
BRNGITN	minden ellenség egészségének duplázása (a kis mazóknak!)
MMMYHLP	az ellenségek egészségének felezése
FSTOFRY	azonnali halálosztás egyetlen találattal
BRCESTN	a fejtörők maguktól megoldódnak
NMBTHIH	rekordlista eredményeinek törlése
TRUBLVR	minden szint játszható

Ezt követően a csalások az Options/Special Features/Cheats menüpontban aktiválhatók.

Akad néhány lehetőség, amelyeket a program indulási paramétereként lehet megadni. A szokásostól eltérően egy args.txt nevű fájlban kell ezeket elhelyezni, majd a megszokott módon indítani a programot.

Az egyszerű szöveges fájlba a következő paramétereket írhatjuk be:

Paraméter	Hatás
-fesoak	engedélyezi az extrákat
-supersoak	mindent engedélyez
-soak	a játék közvetlenül az első szintről indul

-lighthack, -window, -framerateicon, -drawcode, -nosound, -nocd

RISE OF NATIONS

Üssünk „enter"-t játék közben, majd írjuk be a kódot:

Kód	Hatás
cheat pause [1|0]	pillanatállj be/ki
cheat sandbox [on/off/debug]	kikapcsolja az ai játékosokat, és a térképen megjeleníti őket
cheat safe	biztonságot nyújtó fegyverek hevernek mindenfelé
cheat diff [?:0-5]	nehézségi szint
cheat achieve	megjeleníti eredményeinket
cheat ally (ally[nemzet neve])	szövetség a megadott nemzettel
cheat peace (peace[nemzet neve])	béke
cheat war (war[nemzet neve])	hadüzenet
cheat meet (meet[nemzet neve])	találkozó kierőszakolása
cheat human (human[nemzet neve])	ai kikapcsolása
cheat computer (computer[nemzet neve])	vezérlés átadása az ai-nek
cheat defeat (defeat[nemzet neve])	„nemzethalál vízió"
cheat victory (victory[nemzet neve])	nemzet győzedelme
cheat age (age[kor][nemzet neve])	megjeleníti vagy meghatározza a nemzet korát
cheat bird	vadmadár teremtése kurzorpozícióban
cheat nuke	atomcsapás kurzorpozícióban
cheat reveal (reveal[1|0])	térkép felfedés/ elrejtés

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Játék közben írjuk be a kódokat:

Kód	Hatás
THUGSTOOLS	minden első szintű fegyver
PROFESSIONALTOOLS	minden második szintű fegyver
NUTTERTOOLS	minden harmadik szintű fegyver
ASPIRINE	teljes egészség
PRECIOUSPROTECTION	teljes páncél
FANNYMAGNET	ragadnak rád a hölgyek
YOUWONTTAKEMEALIVE	magasabb körözési szint
LEAVEMEALONE	nincs körözés
ICANTTAKEITANYMORE	öngyilkosság
DEEPFRIEDMARSBARS	kövér test
PROGRAMMER	sovány karok és lábak
STILLLIKEDRESSINGUP	véletlenszerű ruházat
CERTAINDEATH	cigi a szájban
CHEATSHAVEBEENCRACKED	Ricardo Diaz
LOOKLIKELANCE	Lance Vance
MYSONISALAWYER	Ken Rosenberg
LOOKLIKEHILARY	Hilary King
ROCKANDROLLMAN	Jezz Torent
WELOVEOURDICK	Dick
ONEARMEDBANDIT	Phil Cassidy.
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Sonny Forelli.
FOXYLITTLETHING	Mercedes

PANZER: RHINO

Kód	Hatás
TRAVELINSTYLE	Bloodring Banger
GETTHEREQUICKLY	Bloodring Banger#2
GETTHEREFAST	Sabre Turbo
GETTHEREVERYFASTINDEED	Hotring Racer
GETTHEREAMAZINGLYFAST	Hotring Racer#2
THELASTRIDE	Romero's Hearse
ROCKANDROLLCAR	Limo
RUBBISHCAR	Trashmaster
BETTERTHANWALKING	Caddie
BIGBANG	közeli járművek felrobbantása
MIAMITRAFFIC	agresszív forgalom
AHAIRDRESSERSCAR	minden jármű rózsaszín
IWANTITPAINTEDBLACK	minden jármű fekete
COMEFLYWITHME	a járművek képesek repülni
GRIPISEVERYTHING	könnyebb irányítás
GREENLIGHT	minden közlekedési lámpa zöld
SEAWAYS	lehet vízen is haladni
WHEELSAREALLINEED	csak a járművek kereke látszik
LOADSOFLITTLETHINGS	sportkocsik nagyobb kerekekkel
ALOVELYDAY	szép idő
APLEASANTDAY	kissé felhős
ABITDRIEG	felhős
CANTSEEATHING	ködös idő
CATSANDDOGS	„viharnap"
LIFEISPASSINGMEBY	időgyorsítás
ONSPEED	minden gyorsabban megy
BOOOOOORING	minden lelassul
FIGHTFIGHTFIGHT	agresszív gyalogosok
NOBODYLIKESME	mindenki az életedre tör
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	gyalogosok fegyverrel
CHICKSWITHGUNS	csak a női gyalogosoknál van fegyver

ENTER THE MATRIX

A következő kódokat a játék hacking eszközébe kell beírnunk. Először írjuk be a „dir a:\tools" parancsot, majd üssünk entert. Írjuk be a „cheats" parancsot is, amely tájékoztat a csalások használatáról. A kódok a „cheat" parancs paraméterei, így a teljes parancssor pl. így néz ki: „cheat 7F4DF451". (Az idézőjelek sehol nem kellenek.)

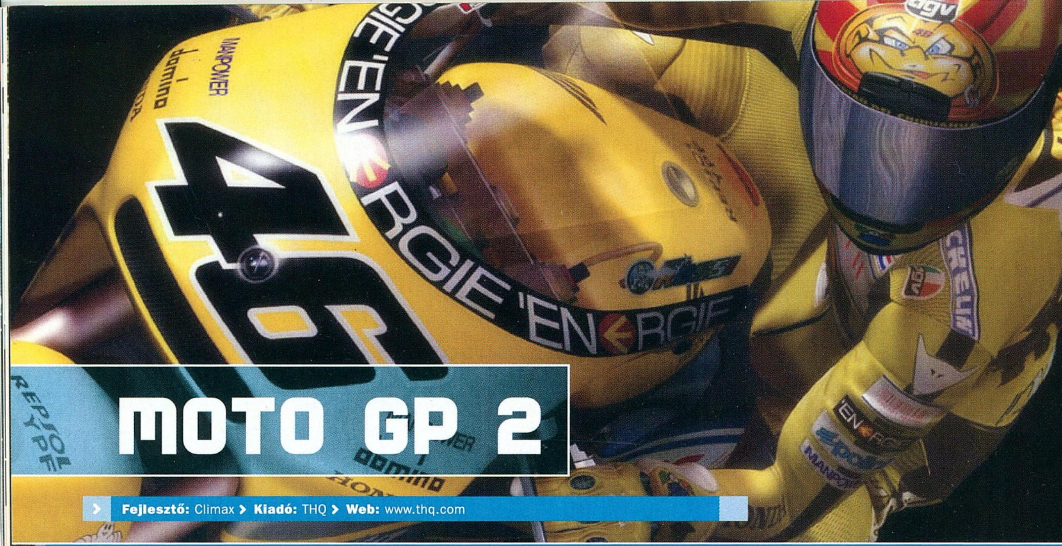
Kód	Hatás
7F4DF451	korlátlan egészség
1DDF2556	korlátlan lőszer
69E5D9E4	korlátlan fókusz
FFF0020A	gyors fókusz-visszaállás
0034AFFF	maximális tűzerő
FF00001A	turbó mód
FFFFFFF1	láthatatlanság
4516DF45	az ellenség nem hall téged
13D2C77F	tesztpálya
D5C55D1E	multiplayer harc
BB013FFF	alacsony gravitáció
312MF451	Taxivezetés

A hacking eszköz további parancsai:

Parancs	Hatás
DIR [hely]	fálok, mappák listája
CLS	képernyőtörlés
HELP [parancs]	súgó a parancshoz
TRACEKILL	nyomkövetés kinyírása
READ	.TXT fájl olvasása
VIEW	.IMG fájl megjelenítése
PLAY	.FMV fájl lejátszása

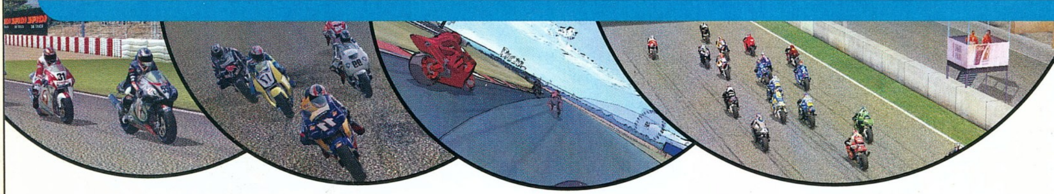
A következő parancsokkal fegyvert dobhatunk egyes helyekre.

Parancs	Hely
DROP JXTRR10	Drainage Canal
DROP PNSRZ10	N. Concourse
DROP RKHMS10	Airport Tunnel
DROP JDZMT10	2nd Floor W. (Chateau)
DROP ZKHBD10	Courtyard (Chateau)
DROP RHFTQ10	Skyscraper
DROP ZSZQH10	Warehouse (Chinatown)
DROP JDHQL10	Transformer Field (Power Plant)
DROP B1AXXF2	2nd Floor P.O. Boxes



MOTO GP 2

> Fejlesztő: Climax > Kiadó: THQ > Web: www.thq.com



MUGELLO ÉS A TIFOSIK. Remélem, sokan a kereskedelmi adók révén, TV-n is néztetek már MotoGP versenyt, és éltétek át annak hihetetlen izgalmait. E sorozatban vívja késhegyre menő csatáját immár évek óta 3 olasz világsztár (Mad Max, Capirex és a Doktor), akik legutóbb Mugellóban mutatták be ennek a sportágnak minden szépségét.

Az angol Climax másodszorra pattant motorra, és készítette el e versenysorozat PC-s reinkarnációját, s hogy nem zárt kapukat döngettek, arra a következő leírás a bizonyíték.

NÉGYHENGERES ŐRÜLET. A gyors telepítés után egyből kedvező előjelek fogadnak: a hivatalos, 2002-es MotoGP szezon intróját tekinthetjük meg mintegy sugallva azt, hogy a játékban minden a 2002-es évadot tükrözi – ez mondjuk furcsának tűnhet, de a 2003-as szezon jogaival felvértezett PS2-es játékot a Konami jelentette meg. A játék kellemetlen pikantériája, hogy alaphelyzetben azt a Daijiro Katót kapjuk versenyzőként, aki az idei japán nagydíjon sajnálatos balesetben vesztette életét – ezt azért ki kellett volna javítani.

Alaphelyzetben mindössze néhány pilóta és 3 pálya közül választhatunk, a többi pályát és versenyzőt a különböző versenymódokkal tudjuk majd megszerezni. Vérbeli játékos számára pár ismerkedő futam után indulhat az igazi játék: saját versenyző létrehozása és csukafejes a teljes versenyévadba. Újonnan létrehozott motorunkat 4 tulajdonság alapján tuningolhatjuk és állíthatjuk be a különféle versenyek előtt: kanyarodás, gyorsulás, fékezés és végsebesség. A tulajdonságokat fontossági sorrendben írtam le, rövid féktávokra először Champion nehézségen lesz szükségünk igazán, a végsebesség pedig Legend szint előtt mindig az ellenfeleké fölött lesz. Ez a fejleszthető motor kicsit RPG-vonásnak tűnhet, a hosszú távú kihívást és a játékélményt azonban szavatolja! Miután alap-pontjainkat szétosztottuk, nekiugorhatunk a tesztpályának és kihívásainak, ahol kezdetben csak az 1 és 2 csillagos nehézségűeket sikerül majd teljesítenünk, a 3 csillagosok szinte elérhetetlen messzeségben maradnak. A tréningezés versenyek közben is fontos szerepet kap, pályánként 2-4 feladatot kapunk, melyek sikeres teljesítésekor újabb 1-1 pont a jutalmunk. Versenyben győztesként befutva pedig nehézségi szintünktől függően 3-6 pont között dukál. Az egyes futamgyőzelmek után a következő pálya kinyílik, illetve megfelelően gyors körünk után a pálya visszafelé és tükrözve is motorozhatóvá válik (bár ezek a lehetőségek engem nem motiváltak túlzottan). Karriermódban tehát lehetőségünk van a kezdetben gyengécske motorunkat világverő járgánnyá fejleszteni (maximálisan 50 pontot tehetünk egy tulajdonságra, azaz a játékban összesen 200 pont nyerhető el). Akinek azonban ez túl hosszadalmasnak tűnik, próbálkozhat az ún. Trükk









Módban, amelyben megfelelő pontszám elérése után 1-1 jobb versenyzőt nyerhetünk el (természetesen a bevezetőmben említett 3 olasz vagány is itt érdemelhető ki), és velük szállhatunk versenybe.

Néhány mondat erejéig maradjunk még a karriermódnál: nagy fontossággal bír a motor választása. 2002 volt az az év, amikor az addig GP500 néven ismert király-kategória új nevet kapott, hiszen megjelentek az első 4-hengeres, 1000 cm3-es motorok. Mindemellett néhány istállóban még maradt a régi 2-hengeres, 500 cm3-es technológia. Az új fejlesztések magasan verik a régi motorokat, érdemes tehát erre a technológiára voksolni – szerencsére bármikor válhatunk motorgyártót. Az időjárást illetően a versenyek és az évadok (egyenes arányban elosztva a napsütötte, borús és esős versenyeket) előre generált sémák szerint zajlanak. Minden versenyt a TV-ből ismert videofilm vezet fel, és ahogy azt már megszokhattuk, rajt előtt van gyakorlásra és edzésre is lehetőségünk.

REALIZMUS. A MotoGP 2 karriermódja teljesen rugalmas, bármikor átállíthatjuk a realizmus szintjét, megváltoztathatjuk a nehézségi szintet, a körök számát, újraoszthatjuk motorunk tulajdonságait és állíthatjuk a motort (ez utóbbi azonban minimális lehetőségekkel rendelkezik).

A játékba implementált fizikai modell 100%-os szimulációs beállítások mellett kicsit már túlzásba is viszi a kicsúszásokat, bukfenceket. Szerintem az ideális összhangot 35-40% körül lehet megtalálni, ekkor a játék még élvezetes marad, azonban nem tolerálja a való fizikával teljesen ellentmondó helyzeteket. Játszhatóság és vezethetőség terén a Climax fejlesztői nagyot alkottak, a „Superbike2001"-et is sikerült megverniük. Fantasztikusan jó súlypont-áthelyezéssel, az első és hátsó fékekkel külön-külön babrálva vezetni a motort, olyan bródszájdolásokra készíthetjük a masinát, akár a való életben. A biztonságos aszfaltot elhagyva a sebesség füvön és salakon drasztikusan csökken, megnő az esély, hogy elesünk. Minden egyes pályaelhagyásért pedig büntetést kapunk, ami beleszámít majd a köridőnkbe (edzésen és óra ellen versenyezve van csak szerepe), bukáskor pedig az adott körünk érvénytelenné válik (kivéve a versenyt). Az időjárásra sem lehet panasz, de ahhoz, hogy ezt kitapasztaljuk, fel kell vennünk a realizmus mértékét, és esős versenyen kell rajthoz állnunk. A motor izgágává válik, a fékutak megnőnek, a stabilitása jelentősen romlik, egy-egy mélyebb döntéskor azonnal szánkázunk a kavicságyba. Összességében tehát a fizika tetszik, testre lehet szabni, kinek mi áll jól, és milyen versenyhez van éppen kedve. A karriermódban fokozatosan erősödő motorunk változását tökéletesen szimulálták, elképesztően érezni a különbségeket az elején még kanyaríveken küszködő, lassan gyorsuló, nehezen fékezhető motorunk és a 2-3 szezon után kimaxolt tulajdonságú járgány között!

A mesterséges intelligencia sajnos nincs a helyzet magaslatán: az MI még Champion szinten is érthetetlenül hosszú féktávokat vesz, és nagyon gyakran felökleli a játékost. Mindemellett elképesztő, hogy mennyire bevárnak, ha hibázol, gyengébb szinteken szinte megállnak, majd ahogy ismét eléjük kerültél, ráhúzzák a gázkart, és a hangulat ezzel oda! Előszeretettel mennek fűre a kanyaríveken, a való életben ezt bukással honorálnák.

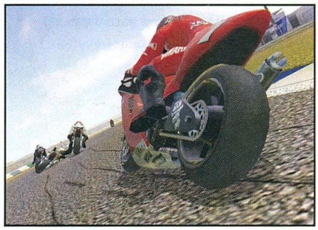
A realizmushoz tartozik azonban még két adalék (hiszen a motorok közötti különbséget már említettem): a pályák valósághűsége és az adatbank. Az első pontnak a játék maximálisan megfelel, minden egyes pálya tökéletes mása az eredetinek: a kanyarok, a kerékvetők, a boxok, a pálya melletti objektumok még egyik játékban sem voltak ilyen jól lemodellezve, mint a MotoGP 2-ben! Minden egyes új verseny után a maximális 10 percet motoroztam az edzésen, csak hogy megbámuljam őket, felmérjem, milyen munka kellett ahhoz, hogy az angol srácok ilyen fokon adják vissza a futamok hangulatát. Az ideális ívek felfestése pedig igazi piros pontot érdemel! Amennyire ez a rész jól sikerült, az adatbank annyira puritán: a versenyzőkről csak egy képet kapunk, a csapatokról semmit sem tudhatunk meg, egyedül a pályákról van egy-egy bevezető filmecske... véleményem szerint ez nagyon sovány egy hivatalos játéktól.

TECHNOLÓGIA. A MotoGP 2 egyszerre 20 motorral vívott versenyei igazán szemkápráztatók. A különleges effektusokkal sem fukarkodó fejlesztők legnagyobb erénye azonban az optimalizált kódban található. A látvány és a teljesítmény olyan összhangját sikerült produkálni, hogy a játék közepes konfiguráción, elfogadható felbontásban (800x600) is meggyőző sebességet produkál. A „motion blur", a hőhullámzás, a vizes pálya tükröződései, a fény-árnyékhatások, a felvert vízpára, a kipufogóból előtörő füst (legjobban rajt előtt figyelhető meg), a fém- és üvegfelületek (éljenek a pixel és vertex shaderek!) csillogásai mind-mind megtalálhatók a repertoárban. Az időjárás függvényében egy-egy pálya 3 különböző arculatát tárja elénk, hiába ugyanaz, mégis különböző! Bukások után a motorokról a festék lepattogzik, előtűnik a váz.

A hangokkal alacsony fordulatszám mellett még nincs baj, azonban magas tartományokban a motorok inkább visító porszívó hatását keltik (természetesen minden típus egyedi hangokat kapott). Nagyon tetszettek viszont a közönség hangjai, a dudálások, a fanfárok, az éljenzés – többlethangulatot kölcsönöznek. A rockosra vett zenéket néhány verseny után teljesen kikapcsoltam, fülfájdítóra sikerültek.

Kiemelném még a visszajátszást, mely kényelmi opció minden elképzelhető extrát tartalmaz. És akkor még nem szóltam arról, hogy beépített képernyővédőt is kapunk, sőt, a Legend fokozat megnyerése után flipperezhetünk is egyet!

KI LESZ A BAJNOK?. Kétség nem férhet hozzá, hogy a MotoGP 2 2003 legjobb PC-s motoros játéka, egy árnyalatnyival marad el a nálam etalon „Superbike 2001"-től. Hosszú távú kikapcsolódást nyújt profi és hétvégi motorosoknak egyaránt, ráadásul a gépigénye is teljesen átlagos. ■ DAUBY



> ÉRTÉKELÉS

88%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO megdöbbentő részletesség > elfogadható gépigény

KONTRA funkcionális adatbank > hiányos mesterséges intelligencia

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600, 256MB RAM, 630MB HDD

> ARÉNA

Superbike 2001	92%
Moto GP	87%



> **Fejlesztő:** Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.eagames.com/official/sims_superstar

The Sims – e cím hallatán a játékosok egy része örömteli vigyorral kezdi tenyerét dörzsölgetni, más részük viszont fejéhez kap értetlenségében, hogy miként lehet egy ilyen unalmas vacak elé egyáltalán leülni. Miután a tények, nevezetesen az, hogy a világ legnagyobb példányszámában eladott PC-s játékáról van szó, az előbbi csoport számbeli fölényét jelzik, nem meglepő, hogy a Maxis időről időre újabb és újabb kiegészítőkkel lepi meg a „családszimulátor" rajongóit, mely add-onok közül a legújabban virtuális emberkéink már nemcsak bulizhatnak, randizhatnak a belvárosban, vagy éppen háziállatokat nevelgethetnek, hanem abba is belekóstolhatnak, hogy mennyire rögös az igazi sztárok, sőt mi több, szupersztárok élete.

MITÖL LESZ SZTÁR A SIM? Hát igen, eddig a Sims sorozat abban bizony hasonlított a valóságos élethez, hogyha embereink el szerettek volna érni valamit, mondjuk egy szépen berendezett lakást, akkor kénytelenek voltak elmenni dolgozni. Igen ám, de a valós életben is akadnak olyan szerencsések, akiknek nem kell halálra robotolniuk magukat, hogy pénzkötegek hulljanak az ölükbe. Ők a sztárok, akiknek élete az új kiegészítőben immár számunkra – na jó, simjeink számára – is elérhetővé válik.



Az első lépés az ehhez vezető úton, hogy megragadjuk a napi sajtó mellett kézbesített Studio Town Insider című magazint, és feliratkozunk egy, a hozzánk hasonló, sztárallűrökkel megátkozott szerencsétlenek felkutatásával foglalkozó ügynökséghez. No, ne gondoljuk, hogy most már minden rendben, Spielberg a címünkre fogja postázni a szerződéseket, egyszerűen csak annyi történt, hogy karakterisztikáink között megjelent öt, ekkor még színtelen csillag, és az ügynökség küld értünk egy autót, mely befuvaroz bennünket a stúdióvárosba. Mielőtt rátérnénk az említett stúdióváros megismerésére, időzzünk el néhány pillanatig e csillagoknál. Összesen öt van belőlük, mégis tíz szintet léphetünk sztárként, mivel egyszerre csak fél csillagot kaphatunk, legyünk akármennyire is tehetségesek. A csillagok száma azt határozza meg, hogy milyen produkciókban vehetünk részt. Egy csillag esetén még csak reklámfotózásra, vagy reklámzenei felvételekre jelentkezhetünk, de ha már négy csillag fémjelzi nevünket, akkor akár már videoklip forgatására is vállalkozhatunk. Gondolom, nem kell említeni, hogy minél rangosabb hírességek vagyunk, annál több pénz csordogál bankszámlánkra a velünk készített produkciók után.

STUDIO TOWN AZ ÚJ HELYSZÍN. No, most már feliratkoztunk az ügynökséghez, van öt üres csillagunk, itt az ideje, hogy taxit hívva megkezdjük rögös utunkat a csillogás Mount Everestjének lejtőjén. Hogyha a taxi úti céljaként a stúdióvárost jelöltük meg, akkor a downtownhoz hasonlatos városkép jelenik meg előttünk. A fenti ikonsorban választhatjuk meg, hogy a térképen a zenei, vagy mondjuk a filmes pályára készülőknek ajánlott helyeket jelölje nyilacska. Válasszuk ki hát valamelyik komplexumot – ekkor még gyakorlatilag mindegy, hogy melyiket -, és taxizzunk el a helyszínre. Első ránézésre a Studio Town nem sokban tér el az említett downtowntól, viszont jobban körülnézve feltűnhet néhány elem, melyekkel korábban nem találkozhattunk. Ilyen például a többfajta fürdő – ha kedvünk tartja, ücsöröghetünk a gőzben, elmerülhetünk egy adag sárban, vagy - Kleopátra után szabadon - egy kádnyi tejben is megmártózhatunk. Még jó, hogy a Báthory Erzsébet-es testápolás nem jutott a fejlesztők eszébe... Arra persze készüljünk fel, hogy ezeket a mókákat sztároknak találták ki, így egyik kikapcsolódás - legyen az fürdő, vagy csemegézés egy japán étteremben - sem olcsó. Ezt figyelembe véve nem tűnik rossz ötletnek, hogy amíg be nem futunk szupersztárként, legyen a családban olyan tag, aki kemény munkával keresi meg a kenyérre, illetve sztárallűrjeinkre valót.

A SIMS A TOPLISTÁKON

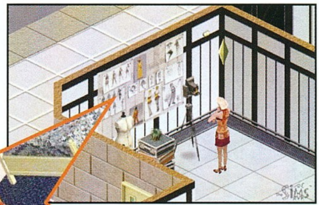
Magabiztosan ült az eladott példányszámokból rakott trónusán a Myst, a kalandjátékok kalandjátéka, de lehetett sejteni, hogy a Sims sorozat, köszönhetően megannyi kiegészítőjének, egyszer le fogja taszítani a minden idők legjobb történetével megáldott programtrilógiát. Az elkerülhetetlen aztán be is következett, valahol a Vacation és az Unleashed között a Maxis sorozata szépen elhaladt a Myst mellett túllépve a tizenegymillió eladott példányt. A Simsek azóta is stabilan jelen vannak az eladási listák első tíz helyezettje között, és már az is előfordult, hogy nem kevesebb, mint öt (!) Sims program tanyázott a top 10-ben. Ezek után a kedves olvasó bizonyára kitalálja, hogy mely program jelenleg a listavezető...


Andy Warhol

IRÁNY A CSILLAGOS ÉG. A fent említett kikapcsolódási lehetőségeknél sokkal érdekesebbek azok a helyek, ahol fotókat készítenek rólunk, vagy éppen szalagra rögzítik hangunkat, vagy színészi ámokfutásunkat. Válasszunk is ki egyet, és próbálkozzunk a feltűnő lehetőségek egyikével. Bumm, hát nem elküldtek melegebb éghajlatra?! Bizony, amíg nem rendelkezünk elég csillaggal, esélyünk sincs, hogy egyáltalán megpróbálkozzunk a műfajjal. Persze, nem adjuk fel, irány a szabad színpad vagy a karaoke bár. Ezekben bárki, mindenféle csillagozás nélkül felpattanhat a színpadra, és mikrofont ragadhat. Ezt nem árt akkor tenni, ha van valaki odabent, aki értékeli is a produkciót. Sokat ne várjunk, ez az értékelés általában enyhén szólva is negatív lesz, de idővel hátha összekaparunk egy fél csillagot. Sokkal gyorsabb módja az első fél csillag megszerzésének, hogy odasompolygunk a barna kalapos, fényképezőgéppel ténfergő úriemberhez, aki a paparazzók nemes mesterségét űzi. Őt megkérhetjük, hogy kapjon már le minket párszor, amit néha visszautasít, de néhány újrapróbálgatás után bizonyosan kötélnek áll. Nem, nem, semmi helye a nyálcsorgatásnak, nem holmi kulisszák mögötti, ruhaviselést mellőző kattogtatásról van szó, hanem csak néhány, helyben elkészített fotóról. Hogyha megvan az áhított fél csillag, már nem vagyunk persona non graták a sztárok világában. Igaz, ekkor még csak a reklámfotó az egyetlen elérhető lépcsőfok, de az ázsiónk egyre gyorsabban fog emelkedni. Jöhet lassan egy kereskedelmi hangfelvétel, majd egy TV-s reklám, és már a szappanoperák, az önálló zenei albumok, vagy a divatbemutatók sem csillognak elérhetetlen messzeségben. Hogyha elértük a maximumot, vagyis az öt csillagot, akkor mindenhol tárt karokkal fogadnak, és fejünk felett glóriaként ragyogó arany csillagocskával grasszálhatunk a városban, várva a rajongókat, kik reszketnek autógrammunkért. Hogyha szeretnénk megtartani jó hírünket, akkor nem árt a rajongókat közel engedni magunkhoz. Persze nem arról van szó, hogy minden percben velük kell foglalkoznunk, de legalább egy intés, vagy egy félmondat erejéig ereszkedjünk le hozzájuk. Ha nem ennek megfelelően járunk el, azon kaphatjuk magunkat, hogy igazi megszállott rajongó tapad ránk, akit bizony igencsak nehéz lesz leráznunk. Ezen felül az a sztár, akit a közönség nem szeret, már nem is sztár, úgyhogy akár még a zsíros összegeket hozó film-, és lemezfelvételek is elmaradhatnak.


Christina Aguilera







Ha már egyébként a rajongóknál tartunk, a játék korai szakaszában, mikor mi is ezt a csoportot erősítjük, nem árt ismeretségeket szereznünk. Azt azért ne várjuk, hogy Christina Aguilera le fog ülni velünk egy fagyira, de feltörekvő és befolyásos személyiségekkel barátságot is köthetünk. Hogy ki a feltörekvő, és ki megy lassú, de biztos léptekkel annak a bizonyos süllyesztőnek az irányába, a korábban emlegetett Studio Town Insiderből tudhatjuk meg.



Ha sikerült felkapaszkodnunk a ranglétra csúcsára, teljesítményünket a szakma, vagy a közönség díjakkal honorálja. Kétféle díj létezik: az életműdíj, melyet lakásunkban nyújtanak át a szakmai elit prominens képviselői, valamint az a díj, melyet egy adott szakmában, tehát filmsztárként, zenei előadóként, vagy szupermodellként bemutatott produkciónk alapján kapunk. Utóbbit nagy csinnadratta kíséretében a stúdióvárosban nyújtják át simünknek.


Marilyn Monroe

LÁSSUK, HALLJUK! Illendő pár mondatban megemlékezni a grafikáról, zenéről és hanghatásokról, habár a Simseket ismerők számára nem igazán tudok újat írni. Mivel a kiegészítő alatt is az eredeti játék motorja dohog, a megszokott, szépen kidolgozott tárgyakkal, háttérelemekkel és karakterekkel találkozunk. Az új tevékenységek új animációkat is jelentenek, melyeket hőseink ezúttal is simses komótossággal kezdenek meg, miközben a sokak szerint mókás, mások szerint őrjítő sims-halandzsán magyaráznak. Csak az a pathfinding, avval tennének már a fejlesztők valamit!

KONKLÚZIÓ. Mit is mondhatnánk összegzésként? A Sims Superstar jó program. Jó azoknak, akik abba a csoportba tartoznak, akik képesek egész napjukat avval tölteni, hogy enni, inni, aludni küldik a setén csetlő-botló figurákat. Jó, hiszen tényleg tartalmaz újdonságokat, hisz ezúttal nemcsak új karrierlehetőségek várnak ránk, hanem teljesen kitörhetünk a mindennapok taposómalmából. A Hot Date és a Vacation sikerének kulcsa az új helyszín volt, melyekhez most a Superstar stúdióvárosa is csatlakozik. Másfelől viszont az is igaz, hogy aki nem rajongott a Maxis programjáért, az ennek a kiegészítőnek a hatására sem fog rohanni az üzletekbe, hogy belevesse magát a Sims világába. ■ TRASHER

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

PRO új városrész > új fejlődési lehetőség (sztár) > tipikus Sims

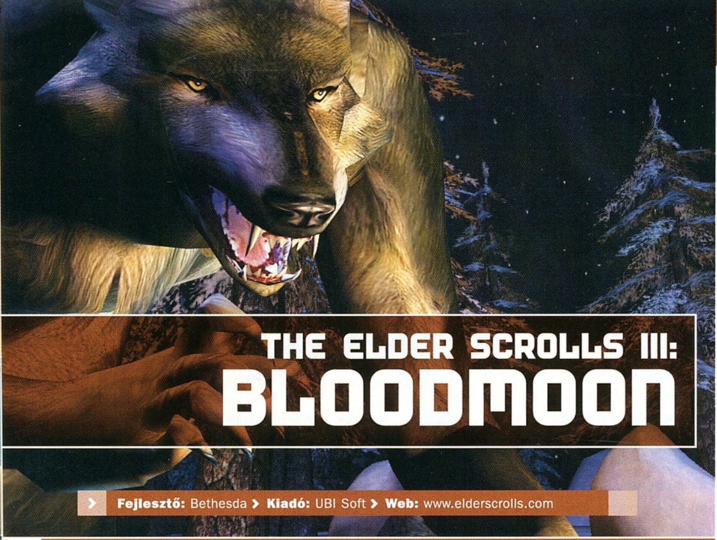
KONTRA sokadik bőr feeling > új rajongókat nemigen fog megnyerni a Simsnek

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII450, 128MB RAM, 1120MB HDD

> **ARÉNA**

Ghost Master	92%
Sims Vacation	79%
The Sims	88%



THE ELDER SCROLLS III:
BLOODMOON

Fejlesztő: Bethesda **Kiadó:** UBI Soft **Web:** www.elderscrolls.com











Tavaly ilyenkor örülhettek a szerepjáték-rajongók, végre valahára befejeződött a többéves fejlesztés, és a boltokba került minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb RPG-je, a Morrowind. A fogadtatás frenetikus volt, a szaksajtó és a játékosok odáig voltak tőle, Xboxon azóta is a legsikeresebb szerepjáték, ráadásul nagyon szépen fogyott is. A játékhoz mellékelt pályaszerkesztőnek köszönhetően beindult a lelkes amatőr modgyártás, de a fejlesztők sem hanyagolták el a vásárlókat, ez ideig nyolc hivatalos plug-in jelent meg, melyek tovább színesítették a játékmenetet. Az első hivatalos kiegészítő ősz végén jelent meg Tribunal néven, melyben egyetlen új várost és a hozzá tartozó csatornarendszert kaptuk. A Tribunal nem volt rossz, de a Morrowind igazi erősségét a hatalmas külső terek adták, ahol a játékos szabadon barangolhatott akár napokig is. A Bloodmoon fejlesztésekor erre rendesen odafigyeltek: igaz ugyan, hogy egyetlen szigetet kapunk csak, de ott kedvünk szerint kalandozhatunk (bármikor viszszatérhetünk a kontinensre).

FARKAS VAGY! Az új sziget, Solstheim, a messzi és fagyos északon terül el, ez a föld meglehetősen civilizálatlan, egyetlen birodalmi helyőrség állomásozik csak itt, de ide is inkább büntetésből helyezik át a katonákat. A barbár vidéket teljesen új vadállatok népesítik be (medvék, farkasok, fókák, vaddisznók stb.), ezek általában azonnal támadnak. A szigeten két különböző barbár törzs is él, ők szerencsére már jóval barátságosabbak, megfelelő mennyiségű küldetés teljesítése után még akár törzsfőnök is lehet belőlünk. Új páncélok és fegyverek is helyet kaptak a kiegészítőben, a legjobban a hófarkas és a hómedve prémjéből készült könnyűvértek tetszettek, igaz, ezeket csak megrendelésre (méret után) gyártja le az egyik helyi kovács (feltéve, ha elegendő prémet viszünk neki).

A Bloodmoon igazi szenzációját azonban a vérfarkasok jelentik, rájuk épül az egész történet. Ezek az alakváltók nappal rendes emberként élnek, de éjszaka (minden éjszaka, nem csak teliholdkor) átváltoznak farkasemberré. Ebben az alakban hihetetlen erőre és ügyességre tesznek szert, viszont nem használhatnak tárgyakat, és a mágiáról is le kell mondaniuk. Vérszomjukat csak az csillapítja, ha minden éjjel széttépnek valakit (mindenképpen ember kell, hogy legyen), e nélkül folyamatosan sebződnek. Nagyon kell azonban ügyelnünk arra, hogy senki se lásson meg átváltozás közben, ezután ugyanis a polgárok kérdés nélkül nekünk esnek (a vámpírokhoz hasonlóan). A lycanthropiát (ez a betegség neve) a történet közepén menthetetlenül elkapjuk, viszont választhatunk, hogy meggyógyítjuk-e magunkat (elegendő egyetlen mezei, fertőzés elleni varázsital) vagy a vérfarkas létet választjuk. A játék végén a birtokunkba kerül egy olyan varázstárgy, mely segítségével kedvünk szerint változtathatunk alakot.

A KULISSZÁK MÖGÖTT! A Bloodmoon hozzávetőlegesen 40 óra tiszta játékidőt nyújt, ezt persze a mellékküldetésekkel együtt kell érteni. A fő szál 17 küldetésből áll, ezt azonban csak magas szintű karaktereknek ajánlott elkezdeni. Egy rendszerösszeomlás miatt sajnos elvesztek az eredeti Morrowind karaktereim, így elölről kellett elkezdenem a Bloodmoont, és bizony alaposan megizzasztott, míg el nem értem 20-as szint környékére. Ez alatt nem igazán ajánlatos nekifogni, a vérfarkasok rendszerint falkában támadnak, és egyetlen ütéssel az életerőnk felét leszedik.

Maga az alap Morrowind grafikus motor változatlan maradt, mindössze a szörnyek és a tereptárgyak kaptak új textúrákat. Közelről nézve sajnos ezek ugyanolyan elmosottak, mint az eredeti játékban, a vízen lévő pixel shaderen kívül semmiféle jelét nem láttuk annak, hogy a játék támogatná az új grafikuskártyák

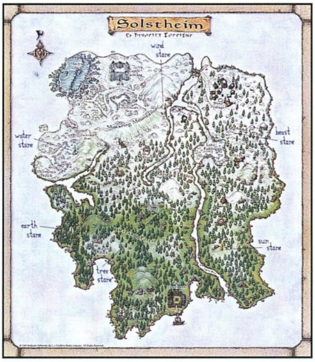
képességeit. Nem voltam túlságosan kibékülve egyes szörnyek grafikájával sem, különösen a medvék megjelenítése volt lehangoló.

A táj rengeteg látványos elemmel bővült, a félig befagyott tavakon jégtáblák úszkálnak, északon hatalmas gleccserek tornyozzák a magasba a jégtáblákat, háborítatlan fenyőerdő borítja el a sziget nagy részét. Az időjárás is változott, a szürke felhőkből először csak nagy pelyhekben kezd el hullani a hó, majd feltámad a szél, és pillanatok alatt iszonyú hóvihar közepén találjuk magunkat, ahol az orrunkig sem látunk.

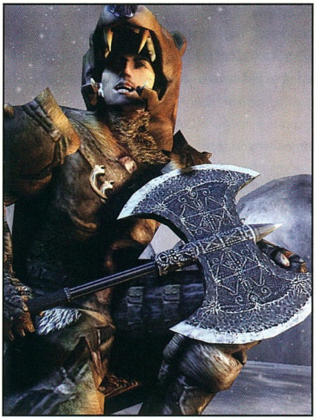
Gondok akadtak a stabilitással is, a játék hozzávetőlegesen félóránként kivágott a desktopra, ez nagyon megnehezítette a tesztelést. Sajnos most is elmaradt a régóta várt Morrowind-optimalizálás, bizony, még a csúcskategóriás gépeken is beszaggat bizonyos helyeken (még mindig igaz a mondás, miszerint nincs olyan jó PC, amelyiken a Morrowind rendesen futna).

A Bloodmoon önállóan nem játszható, mindenképpen kell hozzá az eredeti Morrowind (a Morrowind CD-nek kell a meghajtóban lennie játék közben), viszont nem szükséges hozzá a Tribunal kiegészítő, ennek ellenére megkapjuk azokat az apró változtatásokat, melyeket ez utóbbi vezetett be (küldetések rendszerezése, jegyzetelés a térképre stb.).

AZ ÉREM MÁSIK OLDALA! Túlzás lenne azt állítani, hogy a Bloodmoon hibátlan, nagyon sok apróságot kellett volna a fejlesztőknek kijavítaniuk. Először itt van a mesterséges intelligencia és az útkeresés. Ez még mindig borzalmasan gyenge, nagyon remélem, hogy az Elder Scrolls sorozat következő részében a grafika mellett már ez a rész is kiemelkedő lesz. Ellenfeleink butaságát a készítők a létszámfölényükkel igyekeztek palástolni, magasabb szinten (30 felett), már egész farkasfalkák támadnak meg, így időnk nagy részét harccal töltjük (ami még mindig a régi fantáziátlan hack & slash). Megoldást jelenthet a Boots of the Blinding Speed varázstárgy beszerzése (200-at a sebességünkhöz), ezt használva egyszerűen elfuthatunk a támadóink elől. Nehezményeztem az új zenék teljes hiányát, jó lett volna hallani valami kellemes, Jeremy Soule által komponált fantasy témát. Dicséretes viszont, hogy az NPC-k már a szituációnak megfelelő szöveggel üdvözölnek, ez mindenféleképpen nagy előrelépés a „we are waching you scum" megjegyzésekhez képest.



KONKLÚZIÓ. Aki szerette a Morrowindet, annak kötelező darab (a Tribunal mellett), de aki inkább az arcade autóversenyekre bukik, az nem ettől a kiegészítőtől válik megszállottá. Szó sincs forradalomról, bár sok újdonságot ad az eredetihez növelve annak játékértékét. Egyelőre nincs hír a Bethesda háza tájáról, de a hatodik érzékem azt súgja, hogy valami nagy dobásra készülnek titokban, nem lennék meglepve, ha titokban készülne a sorozat negyedik része (persze valami döbbenetes grafikai és fizikai motorral felvértezve). ■ **Mocsy**



> **ÉRTÉKELÉS**

88%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO vérfarkas karakter > 40 óra tiszta játékidő > jég és hó megjelenése a Morrowindben

KONTRA gyakori fagyások > túl sok felesleges harc > gyenge szörny animáció > hack&slash harcrendszer

> **CD MELLÉKLET**
csalás **háttérkép** javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Arx Fatalis	90%
Gothic	87%
Tribunal	86%

The Elder Scrolls III

BLOODMOON

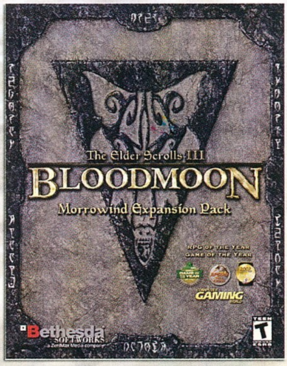
Szeretnél egyet a három eredeti Bloodmoon kiegészítőből?

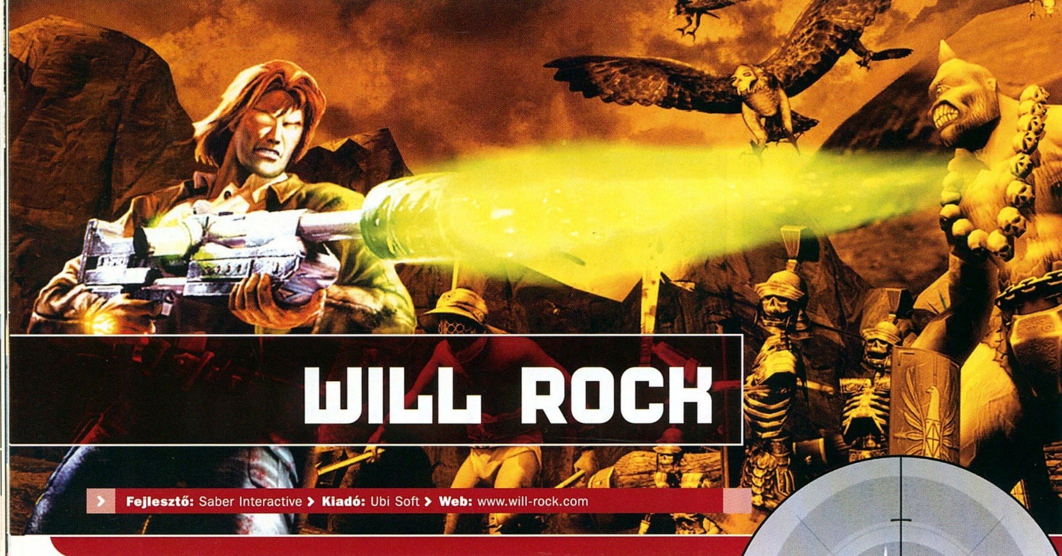
Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- Ki komponálta a Morrowind zenéjét?
- Mi az új sziget neve?
- Milyen lénnyé alakulhatunk át?

A megoldásokat 2003. július 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

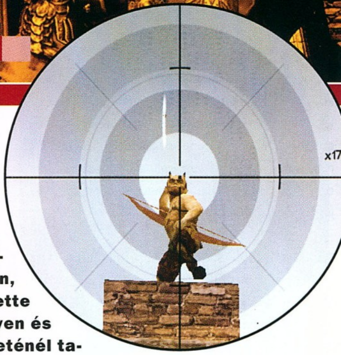
Gamer Magazin szerkesztősége,
1300, Budapest 3., Pf.: 210





WILL ROCK

Fejlesztő: Saber Interactive › **Kiadó:** Ubi Soft › **Web:** www.will-rock.com



Pár évvel ezelőtt történt, mikor az ókori kultúrák mítoszait gátlástalanul saját céljaikhoz torzító, debil kalandfilm-sorozatok hordája lerohanta a kereskedelmi csatornák délutáni műsorsávját. Egy este - gondolván, hogy ilyesmit csak nem raknak főműsoridőbe – balsorsom összehozott egy alkotással, melyben Tézeusz királyfi fényesre polírozott mellkassal és fülig olajosan, az „ifjú" John Wayne-t is zavarba ejtő eleganciával rodeózott (!) egy szegecselt, gőzturbinás acéltehénen, amelyről - miután iszonyú nyikorgás és impozáns gombafelhő közepette összeroskadt - kiderült, hogy a Minotauruszt tisztelhetjük benne. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek tettek szkeptikussá az antik mitológiát a kelleténél talán kissé nagyobb művészi szabadsággal ábrázoló alkotásokkal szemben. Nem meglepő hát, hogy a Ubi Soft legújabb, küklopszdöngölő alkotását is először kissé idegenkedve fogadtam. A Will Rockkal játszott jó néhány óra után bebizonyosodott, hogy előítéleteim nem voltak teljesen alaptalanok. A meglehetősen bárgyú, állóképekből képregény formátumúra összeollózott intrót szemlélve nem igazán tudtam eldönteni, hogy az idei év legócskább bevezető animációjához van-e szerencsém, vagy a játékot készítő csapatnak meglepően brutális érzéke van az iróniához, és amit látok, az tulajdonképp stílusparódia a javából. Mindenestre az egymást követő képkockákból kibontakozó történet szerint hősünk egy alkoholista régészcsapat társaságában túrja a földet az Olümposz tövében, mikor egy ógörög földalatti szervezet, leginkább iszlám fundamentalistákra emlékeztető tucatnyi kommandója elrabolja a nőjét Zeusz tiszteletére történő feláldozás céljából. A sztori szerint Zeuszt, és Prométheusz kivételével - akire a smasszer munkakörét osztották- az összes görög istent, mint politikai foglyot a rómaiak bekaszlizták egy, a nyilvánosság elől elzárt misztikus kastélyba. Az eközben Prométheusz közbenjárásával félistenné avanzsált emberünk sebbel-lobbal követi is ide barátnője elrablóit.

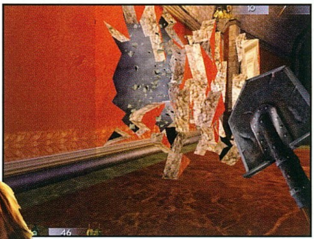
CÉLSZERSZÁMOK. Itt veszi kezdetét ügyködésünk kezünkben egy szovjet rohamásóval és egy 9 milliméteres pisztollyal. Az előbbivel több-kevesebb sikerrel kecsegtető kísérletet tehetünk a ránk törő ellenséges érzelmű teremtmények másvilágra lapátolására, emellett felbecsülhetetlen értékű műkincsek darabokra zúzására is meglepően jól használható darab. A másik alapfegyver leginkább csak a ránk törő tűzokádó sólymok elhessegetésére alkalmas, de legalább végtelen mennyiségű lőszert cipelünk hozzá. A winchester, a távcsöves számszeríj és a golyószóró sokkal használhatóbb eszköznek bizonyul. De ha mindez kevésnek bizonyulna, durrogtathatunk még rakétavetővel és gépágyúval, vagy olyan kevésbé tradicionális műszerekkel, mint a kővé dermesztő, vagy a savköpő puska. Legvégül pedig, ha minden kötél szakad, ott a kézi vezérlésű, antik nukleáris ágyú. Ezek birtokában már szorongás nélkül nézhetünk farkasszemet az ókori mitológia fenevadjainak széles spektrumával.

BELSŐSÉGEK. A csontvázzá soványodott légionáriusoktól kezdve kentaurokon és trotillal keresztezett robbanékony patkányokon át egészen az epizódok végén a következő pályára vezető utat elálló, toronyház méretű, mitikus teremtményekig számtalan élőlény dolgozik főszereplőnk életének drasztikus megrövidítésén. A velük folytatott harc során mindössze arra kell kellő figyelmet fordítani, hogy ha lehet, az adott szituációhoz mindig a legalkalmasabb fegyvert használjuk az ellenünk támadókkal szemben. Így például javasolt a széttrancsírozásuk után kettéosztódó minotauruszokat rögtön az elején elhamvasztani az e célt szolgáló lángoló nyílveszszőkkel.

Ha valaki azon aggódna, hogy a feje esetleg belefájdulhat a szürkeállományt megtornáztató, bonyolult logikai feladványokba, akkor megnyugtatására kijelenthető, hogy a Will Rock a klasszikus ölős já-









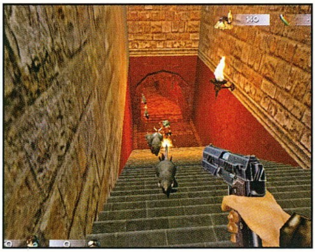
tékok hagyományát követi (Quake, Doom), így játék közben mindössze érzékszerveink és létfontosságú életfunkcióink fenntartásához elegendő agykapacitás szükséges. Alapbeállításból a gép még a fegyverek újratöltésének roppant megerőltető feladatát is átvállalja tőlünk. A manapság divatos realisztikus FPS-eken edződött, kifinomult taktikáknak itt nem sok hasznát vesszük. Ugyanakkor nem kell törődnünk a gépfegyverekből leadott sorozatok időtartamával, és azok másfél kilométerről is ugyanabba a pontba csapódnak be, ahova mi akartuk őket elhelyezni. Vagy miután tízemeletnyi magasságból a mélybe vetjük magunkat, nem kell azon aggódnunk, hogy absztrakt díszítőelem hatását keltve kenődünk bele az alattunk elterülő, mívesen megmunkált márványpadlóba. Ez bizonyul a játék legnagyobb pozitívumának is egyben. Tipikusan az a darab, amelyik a legkönnyebb fokozaton a legélvezetesebb, amikor az ember csak ész nélkül rohan előre kezében egy hatalmas fegyvermonstrummal, amellyel minden orra elé kerülő teremtményt apró darabokra cincálhat anélkül, hogy ezalatt testi épségét véraláfutásoknál komolyabb sérülések fenyegetnék. A pályák legjava is legtöbbször ezt az elvet szem előtt tartva készült, és mentes minden „fölöslegesnek” nevezhető elemtől. Folyosókon és kazamaták üregein keresztül csörtetve eljutunk egy nagyobb nyílt terembe, amfiteátrumba, mezőre, ahol a földből előtörő, megszabott mennyiségű ellen legyilkolása után valahol kinyílik egy kapu a következő folyosóra, és kezdődik minden elölről.

AUDIOVIZUÁLIS ÉLMÉNY. A római és a görög kultúra jellegzetességeit helyenként merész eklektikával elénk táró pályák grafikája egész mutatósra sikeredett beleértve a freskók, mozaikok és egyéb pályaelemek textúráit. Ennek ellenére a Will Rock futtatása közben klasszikus értelemben vett szaggatást szinte egyetlen esetben sem tapasztaltam. Ellenben ha látóterünkbe túl sok látványelem zsúfolódik, az egér mozgása látványosan lelassulhat, de ez negyedannyira sem zavaró, mintha a program szaggatni kezdene, főleg hogy játék közben többet fogunk oldalazni, mint az egeret forgatni. Ha már az irányításról beszélünk, meg kell említeni, hogy hősünk mozgását a készítők nagyon otrombán oldották meg. Attól eltekintve, hogy menet közben a fegyverek csöve fel-le himbálódzik, miközben haladunk, olyan érzésünk támadhat, mintha a föld fölött húsz centivel lebegve száguldanánk előre. Ez a megoldás három-négy éve még elment volna, de manapság azért már illik jelezni valamilyen módon, hogy a főszereplő elődei annak idején lemásztak a fáról, és felegyenesedve elindultak az emberré válás útján, minek folyományaként hősünk két lábon bukdácsolva teszi meg az utat A és B pont között. Arról nem is beszélve, hogy az irányításunk alatt álló félisten úgy közlekedik a lépcsőn, mintha turbófeltöltős tolószéken zúgna le fokról-fokra.

A mitológiai szörnyetegek gyilkolászása közepette nem fogunk feledhetetlen muzikális élménnyel gazdagodni. A zenei aláfestés szerepét betöltő, alighanem feszültségfokozó célzattal íródott, duruzsoló muzsikát a csaták hevében felváltja két-három pörgősebb, rockosabb motívum, de ezzel a készítők részéről le is van tudva a dolog.

A Saber Interactive programja - mely leginkább egy másnapos klasszika-filológia szakos hallgató vizsga előtti lázálmához hasonlítható - tipikusan olyan darab, amelyikből tizenkettő pontosan egy tucatot ad ki. Nem nevezhető igazán eredetinek, hiszen hasonló dolgokat láttunk már a Serius Samben is. A grafikája szép, de anynyira nem látványos, hogy azzal kiemelkedjen többi hasonszőrű társa közül. Az egyetlen tulajdonsága talán, amelyik szórakoztatóvá teheti, az a már említett akcióközpontúsága, aminek köszönhetően körülbelül két-három óra erejéig jó feszültséglevezető kúraként funkcionálhat. ■ **SE**





› ÉRTÉKELÉS

68%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	23/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO Szép grafika › akciódús játékmenet

KONTRA Infantilis környezet › monoton pályák

› CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 750MB HDD

› ARÉNA

Serious Sam	85%
Serious Sam the Second Encounter	87%
Quake	90%

> **Fejlesztő:** Bitmap Brothers > **Kiadó:** Strategy First > **Web:** www.frontlinecommand.com



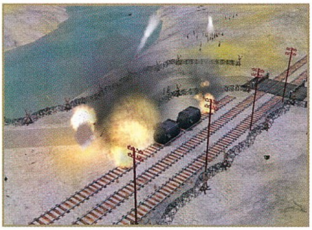
Az utóbbi időkben mintha kicsit megszaporodtak volna a II. világháborús játékok – legalábbis az én házam táján. A Blitzkrieg után itt van a Bitmap Brothers üdvöskéje, a WW2: Frontline Command.
A két játék – a közös téma ellenére – nem is lehetne különbözőbb! A Blitzkrieg dedikáltan stratégiai játék orosz fejlesztőktől, míg a WW2 világháborús RTS-nek mondja magát, és amerikai fejlesztőstúdióból származik. A dolog érdekessége, hogy a két játék ennek ellenére akár konkurenciája is lehet egymásnak, mert nehézségben nem nagyon térnek el egymástól.

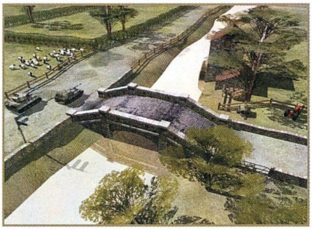
Sajnos a készítők szemlélete és ízlése túlságosan is rányomta a bélyegét a programra: ne is álmodjunk mindkét oldallal való játékról, itt bizony csak a jófiúkkal (Szövetségesek) fogjuk ütni a rosszakat (Németek). RTS létére mindenféle nyersanyag- tapasztalat- stb. szerzés ki lett irtva a játékból, leginkább olyan RTS lett belőle, amelynek mind a 25 küldetése „adventure" típusú.
Viszont az egységek irányítása, ha nem is bonyolult, de mindenképpen összetettebb, mint az RTS-ekben szokásos (beásás, rajtaütés, védelem) – mindezek alapján nekem az az érzésem, hogy stratégiai játék készült volna itten, de a fejlesztő/kiadó (mindenki sejtheti, melyikük) az egyszerűség jegyében kigyilkolta az eredetileg tervezett dolgokat! Így aztán érdekes hibrid jött létre: RTS-nek túl bonyolult, és nyersanyaggyűjtés nélkül kicsit féllábas, stratégiai játéknak viszont túlságosan egyszerű (páncélzat, különféle oldalakról támadás stb. hiánya). Ez a felemásság az első komoly kritikám a játékkal kapcsolatban...

A 25 küldetés, amelyből nehézségi szinttől függően 15-20-at kell megcsinálnunk, teljesen független egymástól (fejlesztői szempontból nem kell a belövéssel nagyon bajlódni), és meglehetősen egy kaptafára mennek: semmisíts meg (X) ellenséges egységet az A,B,C pontokon (a körítés persze változik, de a lényeg ez).
Az AI természetesen ezeket rendkívül rafináltan és bonyolultan fogja védelmezni, ami majd változatossá teszi a játékot (szabad fordítás amerikai értékelésből)! Nos, lehet, de én ebből nem sokat vettem észre... A következő (összetett, kelet-európai agy kellett a kitalálásához) taktikát alkalmaztam: minden egység beás, parancsnok előre távcsővel, ellenfél megpillant, mozsár beledöngöli földbe (ez néha nem működött, ilyenkor „force fire" az adott területre), ha ellenfél nem hal meg, parancsnok rohan vissza (mert az ellenfél úgyis jön feléje annak ellenére, hogy nem láthatná), beásott egységek agyonverik... A fenti taktika járőröző egységek esetében értelemszerű módosításokkal, illetve tankok és gyalogosok keverésével is működött...
Az egyetlen hátulütője a dolognak, hogy mentegetni szaporán kell, mert a 20 percig állítgatott egységeket 10 másodperc alatt el lehet veszíteni, ami általában heveny agyvérzést tud okozni kevésbé edzett egyéneknek (csak kajánul jegyzem meg, hogy az internetes honlapokon jól lehetett látni, hogy az amerikai újságírók ott adták fel a játékot, ahol ez nagyon gyakran megtörtént!).
Összességében nem voltam elájulva a küldetésektől és az AI-tól. Mondjuk, erős közepes mindkettő, de megspékelve korábbi gondjaimmal itt már kezdett érni bennem valamiféle negatív érzés...

Néhány dolog azonban kétségkívül nem rossz: kimondottan tetszett az ikonos „jobb klikkes" menü, a módszer, ahogyan az egységeket beállíthatjuk védekezni vagy rajtaütni az ellenségen. A LoS (Line of Sight) és SLoS (Shared Line of Sight, vagyis más egységgel derítünk fel, és másikkal támadunk) rendszer is nagyszerű lenne, ha rendesen működne... Rengetegszer beláttam olyan pontokra, ahova nem kellett volna (úgy tűnt, hogy a domborzat nem volt rendesen figyelve), de a legrosszabb az volt, amikor az ellenség az állítólag belátott terület kellős közepén bukkant fel – ilyenkor általában a parancsnokom meg is halt, és jött a LOAD.

A játék egyik – marketinggel erősen megtámogatott – különlegessége az egységek hangkibocsátási képessége, illetve az ellenség detektálása ez alapján... Nos, biztos működik – én leginkább an-













nyit vettem észre belőle, hogy a minimapen néha megjelentek ellenséges egységek, amelyeket ha megpróbáltam utolérni, mindig köddé váltak.

Nagyon „tetszett" a fog of war a játéktérben, az meg különösen, hogy a minimapen semmi ilyesmi nincsen! Ha látni akarom, melyik sarkát nem láttam még a játéktérnek, akkor scrollozhatok végig az egészen. A „Seek and Destroy" típusú küldetések rendkívül élvezetessé váltak ezáltal – no comment...

Még egyvalami volt, ami nagyon elkeserített a játék kezelésében: azt a designert, aki ezt így kitalálta (vagy bennhagyta) a játékban, elevenen kellene megsütni. Ez pedig a csapatkijelölés „továbbfejlesztett" rendszere! Ha néhány egységemet kijelölöm, és beteszem mondjuk az 1-es gombra, akkor minden további kijelölés (dobozos vagy klikkelős), amelyik akár csak egyet is tartalmaz ezek közül az egységek közül, mindet azonnal kijelöli. Ez már önmagában is %!%+!!%+ (cenzúrázva), de a formációtartó mozgással körítve egyenesen katasztrófa. Mozgatom az egységeimet, azok a különféle tereptárgyak (és a folyamatos parancskiadás) miatt kezdenek szétszóródni... És nem tudom a két lemaradt gyalogost bevinni a formációba (csak ha kiveszem a csapatból), mert mindig az összes kijelölődik, és együtt mozognak! Persze közben a lemaradókat elkapja az ellenség és... LOAD. Ez oda vezetett, hogy nem használtam előre definiált csapatokat – gratulálok az ismeretlen zseninek...

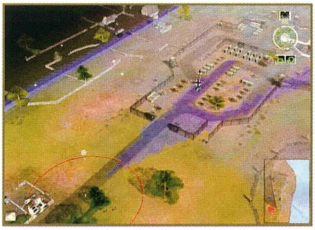
A grafikát és a zenét nem kell méltatnom – azok magukért beszélnek. Mondjuk, nagyon nehezemre esett olyan képeket lopnom, amelyek valahogyan kinéznek. Távolról még éppen elfogadhatók, de közelről borzasztók: kicsi poligonszám, csúnya effektek, egymáson átmenő poligonok...

A „rendkívül hangulatos" hangok ott lettek gyanúsak, amikor a partraszállásos küldetés idején folyamatos sikoltozás jött a hangszóróból, én meg kétségbeesetten scrolloztam mindenhova, hogy melyik egységemet ölik. Persze egyiket sem bántották (azért is lepett meg a dolog, mert nagyon gondosan helyeztem el biztos helyre őket), ez csak hangulati aláfestés volt... Egy idő után aztán kinyomtam az egészet, és a gond elszállt...

Sajnos nem tudom másként értékelni a Bitmap Brothers eme játékát, mint kritikán aluli! Az a pár jó ötlet, amelyik van benne elegendő ahhoz, hogy néhány küldetést kihúzzon, de pénzt már nem adnék érte... Különösen szembeszökő a különbség a Nival játékával összevetve: az oroszok minden szempontból élvezetes stratégiai (ez esetben a kategória meghatározása nem volt gond) játékot kreáltak, szép grafikával és jó hangokkal. Az angol fejlesztőcsapat elvérzett minden téren, és egy gyorsan felejthető valamit dobtak össze – érdekes lenne tudni, hányszor akkora költséggel!

Szokásos internetes körképem meglepő eredménnyel zárult: a legtöbb internetes értékelés szerint ez „A" II. világháborús játék (sok helyen 90%+)! Nos, üdvözlöm a tisztelt amerikai újságíró kollégákat – éljen az elfogulatlan értékelés! Javaslom, tegyék egymás mellé a két játékot, és gondolkozzanak el picit a kettős mérce fogalmán.

■ PELLUS





> ÉRTÉKELÉS

61%

grafika	15/25
zene/hang	08/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	08/15
összhatás	3/5

PRO néhány egészen jópofa ötlet

KONTRA grafika, zene, az egész kivitelezés

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 230MB HDD, D3D

> ARÉNA
Desert Strike 80%
Blitzkrieg 90%

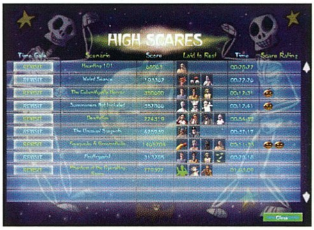


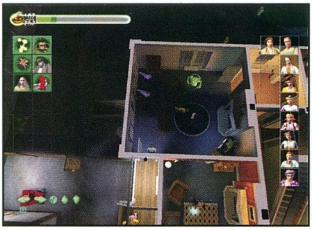
Fejlesztő: Empire Interactive > **Kiadó:** Sick Puppies > **Web:** www.ghostmaster.com

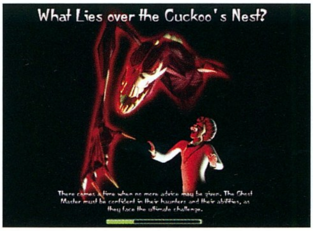
Szeretem a szellemes dolgokat, főleg, ha azok szellemesek is egyben! Kedvenc klasszikusomat idézve (aki mellesleg ronda, szakállas és ráadásul tördel is) „Én kérek elnézést" az alant olvasható szóviccekért, de mivel az egész játékot végig kisér(t)i a szellemek szellemes szelleme, semmi esetre sem szerettem volna rossz szellemben elkezdeni a bemutatót.

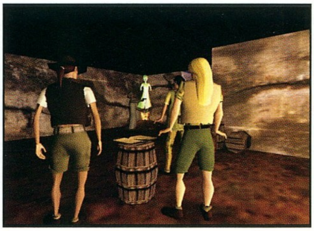
ÁJ SZÍ DED PÍPOL... Bruce Willis is hülyén nézett e mondat hallatán a Hatodik érzékében, de higgyétek el, a halottak tényleg szórakoznak az élőkkel. És viszont. Nem érted? Akkor csapjunk bele az ektoplazmába. Allen Stewart Konigsberg, „ismeretlenebb" nevén Woody Allen, már kisgyermekként is értetlenül állt a halál ténye előtt, így születhetett az az örökbecsű, sokszor idézett kérdés, miszerint: „Van-e élet a halál után, és lehet-e ott zuhanyozni?" Nos kérem, egy csapat beteg kutyának, vagyis a Sick Puppies névre hallgató fejlesztőcsapatnak köszönhetően, kicsit megkésve bár, de megjött a válasz. Nemcsak, hogy zuhanyozni, hanem kiválóan szórakozni, szórakoztatni is lehet. Mindezt a Ghostmasterben, de - mivel magyarok vagyunk, és a File szócskát is fájlnak aposztrofáljuk, amitől mellesleg jobban feláll a nem létező szőr a hátamon, mint egy kopogósszellemtől - hívjuk csak Szellemmesternek. Szellemmesterünk feladata rendkívül egyszerűnek tűnik első pillantásra. Addig kell spannolni a házban lakók idegeit, míg azok: A – megőrülnek, B – fejvesztve menekülni kezdenek, C – előbb elájulnak, majd ha magukhoz tértek, rögtön teljesítik a B pont alatt megfogalmazottakat...

IDÉZZÜK FEL AZ IDÉZÉS IDÉTLEN IDEJÉT... Ki ne ismerné a Ouija táblát? Feltételezem, mindenki. Vagy mégsem?
Tudjátok, arról a cuccról van szó, amelyiken az ABC betűi felett mozgatott nagyítószerű képződménnyel lehet meghülyíteni az elhalt családtagokkal, sztárokkal, történelmi személyekkel kommunikálni vágyó, vastag pénztárcájú embereket. Nos ennek a Ouija táblának a játékhoz semmi köze (viszont ha érdekel, hogy mi is ez pontosan, kukkants a kiemelt részre, vagy ahogy mi hívjuk, a boxba), hacsak az nem, hogy a játék elején barátságos hörgések és böffentések közepette beírhatod szellemmestered nevét. Ezt, ha jól végzed a dolgodat, sikolyokból, ájulásokból és a lakók rettegéséből összegyűjtött pontjaid alapján viszontláthatod a HIGH SCARES táblán. A kezdő szellemmestereknek készített bemutatóból mindenki ízelítőt kaphat a szellemvilág lényeinek alapvető tulajdonságaiból, illetve születési, elhalálozási történetéből.







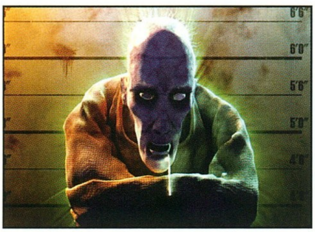


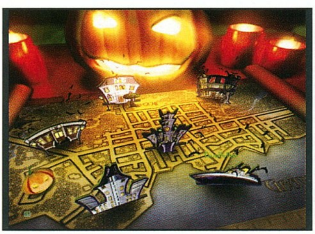
A kezdetben rendelkezésre álló szellemeidet, lidérceidet, elementáljaidat, horrorjaidat a sikeres küldetések során begyűjtött plazmaaranyból a Ghoul szobában fejlesztheted, vagyis még rémisztőbb trükköket vásárolhatsz nekik. Új lényt szintén a játék során toborozhatsz magad mellé, ha sikeresen kiszabadítod a palackból, a porszívóból, a pincéből, a kéményből és megannyi idétlenebbnél idétlenebb hely rabságából.

A SZIMEK SZÍVATÁSA SZÍVMELENGETŐ.
A küldetések rendkívül változatosak és ötletesek. Az alapfeladat, mint azt már említettem, a pályákon élő, idegileg nem túl edzett, Simoid lakók őrületbe kergetése, aminek szerintem a Gamer Online Antisims Szövetsége örül a legjobban. Gyorsan megjegyzem, Simoid lakóink nem mindegyike csirke, mint McFly, hiszen nem egyszer találkozunk majd hitetlen vagy kötélidegzettel bíró kuncsaftokkal, akikkel bizony keményen meg kell szenvednünk, hogy ugyan higgyék már el végre, valóban léteznek szellemek, és nem különleges effektusokat látnak...
Az élők három tulajdonsággal rendelkeznek, legalábbis, ami minket jelenesetben érdekel. (Bár meg kell, hogy mondjam, a fürdőszobában törölközőben flangáló hölgy poligonmelleinek nézegetésétől valahogy jobb kedvre derültem. Nos, ez is tulajdonság.) Ezeket ellenőrizhetjük, ha az arcképük felé visszük az egeret. Rettegés (Piros), Őrület (Sárga) és Hit (kék). Ha a rettegés maximum-értéke túlcsordul, a páciens heves szívdobogás és sikolyok közepette kirohan a világból, a szó szoros értelmében. Azt pedig, hogy a kiszemelt áldozat mit él át, merre jár a házban, és mit csinál éppen, hamar megtudod, ha ráklikkelsz az arcképére, és az előbukkanó menüből kiválasztod a megfelelő szócskát. A belsőnézetes lehetőségnek túl sok hasznát nem vettem, viszont mindenkinek ajánlom, főleg, amikor a delikvens alszik... Furcsa, hogy mindenki ugyanazt álmodja ezekben az házakban...
A házban élők gyorskeresését is az említett menüben találjuk. Bűbájos élmény, amikor keresed a házban az egyik lakót, ráböksz a menüben a megfelelő gombra, és máris eléd tárul a látvány, amint kedvenced a klotyón ülve próbál megszabadulni saját „ektoplazmájától", természetesen farmer-nadrágon keresztül...
A Bio almenüben olvasható, élőkről kapott további információk hasznosak lehetnek, főleg, ha a helységben „kolbászoló" figurák semmilyen rémisztő trükkre sem reagálnak. Ha teszem azt, nem dobnak el kapát, kaszát a falból folyó víz látán a félelemtől, és azonnal felhívnák a vízvezeték-szerelőt, ne csüggedj, hiszen millió más dologtól retteghetnek még. Amennyiben a rendelkezésre álló információkból nem derül ki, mitől retten meg legjobban a célszemély, kutakodj az össze-válogatható lényeid képességei között, hátha valamelyiknek hatalmában áll kiszedni az áldozat legbelső, tudatalatti félelmeit. Itt jegyezném meg a fejlesztőgárda mérhetetlen kreativitását, már ami a szellemek, poltergeistek és egyéb csudálatos teremtmények rémisztgető eszközeit illeti. Tucatnyi, jobbnál jobb ötletet vonultatnak fel a tökéletes vérfagyasztás reményében. A rendőrségen játszódó rémisztgetés során, a boncasztalon fekvő rendőrnő rémrepertoárja valami „codálatosz"! Szegény férgeknek igen hányattatott sorsuk van...

SZELLEMÁBRÁZOLÁS. Szellemeink „hadba küldésének" egyetlen módja az, ha a megfelelő szobához, tárgyhoz rendeljük, kötjük őket. Ez a kötés természetesen nem maradandó, így ha valamelyik szellemnek a pincében lenne új feladata, de te előzőleg a padlásszobában hívtad az élők világába, semmi gond, idézd meg újra a neked megfelelő helyen. Entitásaink idézése, illetve a szörnyűséges tettek, mint minden más, sajnos a halottak világában sem a két szép szemünkért történik. Sok-sok plazmába kerül. A küldetés elején rendelkezésünkre álló, a képernyő tetején fellelhető zöld trutymóból kell gazdálkodnunk lehetőleg úgy, hogy az előhívott monszterünk a leghatásosabban hoz-

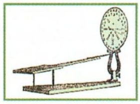


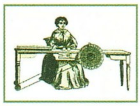






HA MEGHALTAM, NE KÉRDEZD, HOGY MIÉRT HIDEG A LÁBAM





1848-ban történelmet írtak. Persze nem csak kis hazánkban, hanem a tengerentúlon, Hydesvillben is. Kate és Margaret Foxnak sikerült kapcsolatba lépnie egy halott házaló szellemével. Nem tudom, mivel házalhatott a szerencsétlen kereskedő, hogy az elégedetlenkedő vásárlók még holtában sem hagyták nyugton, de az őrület, vagy inkább nevezzük divatnak, elindult. Az első kapcsolatfelvétel a holtak világával pillanatok alatt hírhedté, híressé tette a testvéreket, aminek két folyománya lett. Megszületett a modern spiritizmus, valamint a házilag végezhető szellemidézéshez szükséges tárgyak kereskedelme rohamos fejlődésnek indult. Megmosolyogtató ötletekben itt sem volt hiány, mint a mellékelt képek is igazolják ezt. Az első spiritiszta „telefont" a plank szóból kiindulva planchette-nek nevezték el. Ez nagyon kezdetleges





kommunikációs eszköznek bizonyult, viszont 1890-ig kénytelenek voltak ezt használni. Ugyanis ekkor egy Marylandi feltalálópáros forradalmi változást hozott a spirituális kommunikáció világába. M Charles W. Kennard és William H. A. Maupin előállt egy szerintük lényegesen jobb szerkezettel. Új szerkentyűjüket OUIJA (ejtsd: vija) táblának nevezték el az egyiptomi jó szerencsét kívánó formula után. Mint minden agyonfavorizált tárgy, ez is rohamos fejlődésnek indult, a kezdeti rondácska fatáblák után megjelentek a giccsbe hajló, túldízájnolt változatok is. Ma már sötétben világító betűkkel díszített Ouija tábla is kapható... No comment.



za a frászt a lakókra, hiszen sikolyokból és jajveszékelésekből ezekben a házakban sosem elég. A megfelelően halálra rémített delikvensekből nem csak a vizuális élmény, hanem még több trutymó jut nekünk, így szerezve még több örömöt a helybélieknek és persze nekünk...

Minden pályán újabb és újabb „cimborákra" lelhetünk, akiket ha sikerül kiszabadítani a kötés rabságából, a következő helyszíneken már a mi oldalunkon állnak harcba az élők ellen. A pályákon található lények tulajdonságait is kihasználhatjuk, így ha felleltük őket, ugyanúgy segítségünkre lehetnek az adott küldtetés végrehajtásában. Mellesleg, nem egyszer csak az ő segítségükkel győzedelmeskedhetünk. (Lásd pl. Flippermacska.) Új barátainkra klikkelve némi utalást kapunk arra vonatkozóan, hogy miként szabadíthatjuk ki őket, bár ez nem mindig elég egyértelmű. Gyakran újra neki kell futni az adott feladatnak, mert mondjuk a zongorához kötött, betoncsizmát viselő maffiazongoristát nem mentettük meg. És lássuk be, azt senki sem szeretné, ha a zongorista a hajón maradna, és onnan kísértené a játékost. Ugye??? HAHAHHAAAAA - ez itt sátáni kacaj volt... Khhhmmm. Bocsánat...

Igen fontosnak tartom azt is, hogy nem minden esetben az előre generált, úgynevezett javasolt szellembrigád a legtutibb kombináció. Ezeket a gép azért adja, hogy biztos legyen olyan csapat a tarsolyodban, amelyikkel megoldhatod az aktuális pályát. Nem egyszer azonban több megoldás is adódik célunk elérésére. Példának okáért az igen beszédes című Blair Whisp Project pályán átcsalogathatod a célszemélyeket a folyó túloldalára „jól irányzott" sziréndallal is, de ha a megfelelő kombinációkkal használod lényeid természeti jelenségekre ható tulajdonságait (eső, fagy, szél), a folyó





befagyasztása után muksókáink simán „átcsúszkálnak" a túloldalra.

A beszédes címekkel kapcsolatban filmrajongó játékosok igen jókat derülhetnek a pálya-elnevezések láttán. Ízelítőnek pár példa: Dead Fellas, Phantom of the Operating room, Poultrygeist (imádom ezt a pályát! – a csirke- és pulykatemetőre épült ház történetét meséli el...), Weird Séance.



HÚJUGONAHÓL? Ghost breakers! Tudom! Nem vagyok szellemileg alultáplált, én is láttam a filmeket, de itt breakers, és kész! Bár a keresztségben kapott nevük is kissé gyanús...

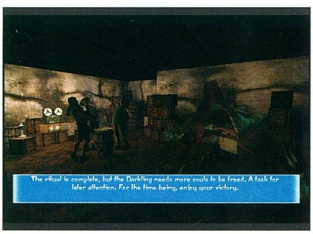
Tőlük jobban féltem a játék alatt, mint szellemtársaimtól. Nem is csoda, hiszen szellemszipolyozó szerkentyűkkel szálltak szembe velem! Ők próbálják biztosítani a simek első védelmi vonalát, ha a rendőrök, a szelleműzők, a boszorkányok és az önjelölt spiritiszták már elbuktak velünk szemben. Persze, az ő idegeik sincsenek kötélből. Mindenkinek megvan a gyenge pontja. Csak ki kell szedni belőlük, és máris jöhet a vérzuhany, a villámlás vagy egyéb finomság, amitől össze-vissza ektoplazmázzák a gatyájukat!

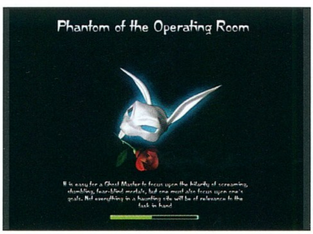
FÉMÖSZ LASZT VÖRC. A Dungeon Keeper óta nem szórakoztam, gonoszkodtam ilyen jót! Minden elismerésem a fejlesztőknek. Ötletes, kreatív és humoros programot raktak le az asztalra. Néhány apró, mégis idegesítő bugtól eltekintve (gondolom, foltszabászaik már készítik a megfelelő peccset ezek kiküszöbölésére) a Ghost Master lendületes, gondolkodtató és igencsak furfangos program. Személy szerint azok a feladatok, küldetések tetszettek a legjobban, amelyekben kimondottan rossz, ha a kedves lakó fejvesztve menekül a pályáról. Hiszen példának okáért, ha pont ő volt a kiszemelt áldozat, akinek az lett volna a feladata, hogy felfedezze a tetőszobába zárt, megmérgezett nagynéni tetemét, nem jön ki a rendőrség, és nem teljesítjük az aznapi halottfelfedezési rátát...

A program grafikailag sem hagy maga után kívánni valót, de speciel ez ízlés dolga. Nem éreztem hiányát a bump mappelt falaknak és a hölgyemények itt-ott kissé szögletes alteste sem zavart túlságosan. A zene és a zajok kimondottan jól sikerültek. A Ghoul szobából nem egyszer azért nem jöttem ki, mert nem akartam hátra hagyni a zene okozta audioélményt!

Egy gondom azonban van, az igazat megvallva. Lefekvés után, ha magamra húzom a paplant, halottakat látok... ■ **Satyi Broáf Pádre**







> ÉRTÉKELÉS

92%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO Rendkívül ötletes, szellemes és kreatív

KONTRA Apró bugok, szellemekkel álmodom. :)

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII450, 128MB RAM, 700MB HDD, D3D

> ARÉNA

The Sims	88%
Dungeon Keeper	90%
Dungeon Keeper 2	92%

PURE PINBALL

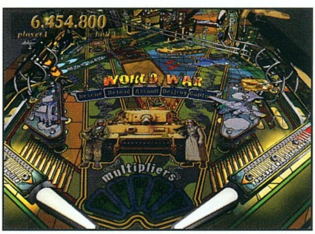
> **Fejlesztő:** A.S.K. Homework > **Kiadó:** Iridon Interactive > **Web:** www.iridon.com/purepinball

Hosszú ideje ritkaságszámba menő élmény, ha valaki flipperjátékot tesztelhet. Én is tapsikoltam örömömben rózsaszín mackós felhőket látva, mikor kiderült, hogy a Pure Pinball még szabad préda. Az még ritkább eset, hogy magyar fejlesztésű játékkal találkozik az ember. Ha a kettőt összekapcsoljuk, akkor az jön ki belőle, hogy az meg már szinte lehetetlen, hogy bárki is magyar fejlesztésű flipperjátékot tartson a kezében. Márpedig most ez a helyzet lányok-fiúk! (Jöhetnek a fanfárok...)

Nosza, meg is kerestem a fejlesztőket, és sikerült kiharcolnom egy nem éppen sikeresen induló interjút a korábban Ball Adventures kódnéven futó játékukról. Az akadályt valószínűleg az jelentette, hogy túlságosan reggel volt, így a hangom a telefonban inkább hallatszott másnapos örvös medvének, mint rendes humanoidnak. A másik hátráltató tényező pedig az volt, hogy Bályi Zsolt, az A.S.K. Homework marketingesének a telefonja folyamatosan zizegett térerőért könyörögve. Ez mind szép és jó, de a hely fogy, és még nem is írtam a játékról, így nekilátok gyorsan.

A Pure Pinball technológiailag nem hagy semmi kívánnivalót maga után, játékélmény szempontjából is rendben van. 3 választható asztal áll a gömbölyded acélgolyók lökdösésére vágyó játékosok rendelkezésére. Az első, autós téma, mely kissé hasonlít a Pinball Fantasies hasonszőrű asztalára, természetesen nem 2 dimenziós scrollozással, hanem immáron teljes 3D-ben, nagyfelbontású textúrákkal, jó fizikával, melyet több golyóra terveztek, és százezer poligonnal a látótérben. Ezek a paraméterek természetesen nagyon impozánsak csupa DirectX 8.1-es effekttel feldúsítva, így a szoftver villog, tükröződik, és minden nyalánkságot művel. Akárcsak a valós asztalok, ha odaállunk játszani eléjük. A maradék két asztal tehát sorrendben a háborús World War és a Runaway Train. Véleményem szerint az autós a legjátszhatóbb: pörgős, gyors, mindent látni, és majdnem biztos vagyok benne, hogy a málnaszörpöt is szereti. Zsolt elmondása szerint az asztalok egyre nehezebbek, így a legkönnyebben játszható valóban az első, és így egyre tovább nehezedik a vonatos flipperig. A dokumentációban, melyet a CD-n is megtaláltok, minden egyes pöcök és kapcsoló részletesen le van kottázva, így megtanulható előre, hogy melyik jackpotot, vagy különleges játékmódot miként lehet aktiválni. A zenékkel nincs semmi gond, kicsit változatosabbak lehettek volna, ugyan dinamikusan változnak a játékmódoktól függően.

A funkcióbillentyűk használatával a madártávlattól a „golyó előtt ülő" kameraálláson át mindent el lehet érni, ezzel a perspektíva mozgatható tehát. A nagyon közeli képek semmi másra nem jók, csak a grafika részletességének megcsodálására. Nekem az F1-F2-F3 beállítások tűntek a legehetőbbnek. A Dot Matrix kijelző hiányosságairól hosszasan beszélgettünk, de végül is annyiban maradtunk, hogy a jövőben jobban odafigyelnek majd rá. Nincs vele tulajdonképpen semmi gond, csak a játékos kevés animációt láthat, akármennyire is igyekszik. Ennek ellenére, ami van, az jól meg van csinálva. A golyóhangok kifejezetten tetszettek, és a narrátorhangok is remekek. (Főleg a fiatalos hangú macáé az autós pályán :))



Ha nagyon közelről sikerül elkapni a golyót és az arra feszített textúrát, egy fehér pólós alakot láthatunk. Hosszas unszolásomra Zsolt elmondta, hogy az A.S.K Homework főnöke feszül ott textúraként, és éppen ezért került a labdacsra.

A fejlesztés alatt vásároltak egy hús-vér, azaz fém-üveg flippert a stúdióba, így elleshették arról az arányokat. Kifejezetten büszkék lehetnek rá, ugyanis a méretek félelmetesen pontosak lettek a Pure Pinballban is.

Megemlítettem többször a céget, tartozom annyival a válaszaikért, hogy mesélek róluk picit, mielőtt letenném az utolsó pontot.

Debreceniek, és több befejezetlen projektjük is van, többek között egy RC Cars nevű autóverseny. (Mint a Re-Volt anno, mivel rádiófrekvenciás irányítású kisautókról van szó...) Ehhez aranyos történetet is mellékeltek, miszerint mikor a kezdeti fázisban az autók mellé a fákat is be akarták tenni a környezetbe, valami rosszul sült el, és mindenhol fák keletkeztek, még az autókon is. 5-6 bokor és fa kezdett motort bőgetni, és mozogni a képernyőn... (Már csak azt nem tudom, hogy ennek mi köze van a Pure Pinballhoz... Mindegy, most már itt hagyom, remélem, nem csak én mosolygok rajta vizuális típusként :))

Utolsó kérdésemet, amelyik azt firtatta, hogy jelenleg milyen játékon dolgoznak, óriási titkolózás követte, így csak abban lehetek biztos, hogy a srácok keményen dolgoznak valamin. Amint biztos információjuk lesz, és a hivatalos bejelentés közeleg, mindenképpen értesítik a Gamert, így nem maradtok le semmiről.

Ha a Pure Pinball sikeres lesz, mindenképpen várható folytatás a jövőben. Én meg megyek vissza lökdösni azt a fránya autós asztalt, nem sikerül a 300 milliót elérnem... ■ -=FLATLINE=-

> **ÉRTÉKELÉS**

79%

grafika	22/25
zene/hang	09/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO grafika > dinamizmus > realizmus

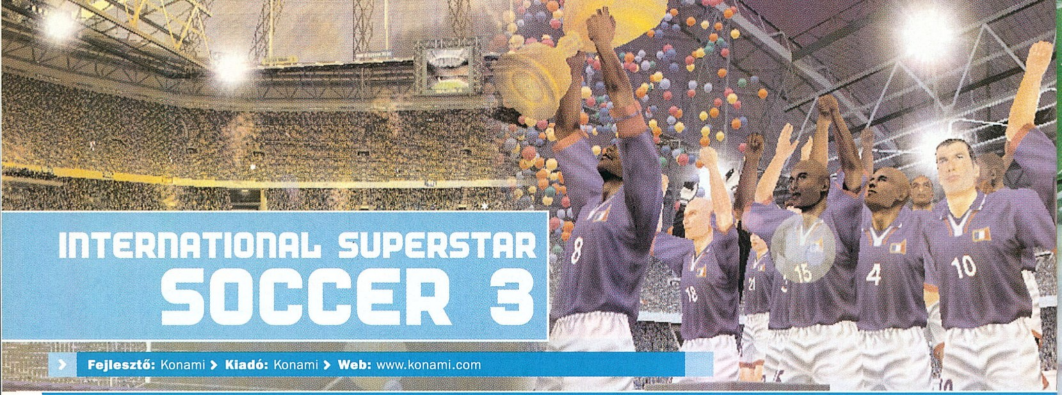
KONTRA kevés asztal > dot matrix > nem lehet pénzt dobni bele :)

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás **demo**

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PII350, 64MB RAM, 400MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Pinball Fantasies	90%
Extreme Pinball	85%
Pinball Dreams	88%



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Fejlesztő: Konami › **Kiadó:** Konami › **Web:** www.konami.com

KONAMI. A Konami kísérlete bátor próbálkozás: elkészítették legrégebben futó konzolos futballsorozatuk első PC-s konverzióját. Tették ezt úgy, hogy PC-n a FIFA-sorozat hegemóniája évek óta töretlen.
Egyesek meglepődhetnek ezen a döntésen, a Konami azonban évek óta magabiztosan birtokolja a PS2-es focijátékok trónját. A dolog pikantériája mindössze annyi, hogy nem az ISS-vonallal teszi mindezt, hanem a „Pro Evolution Soccer" (Ázsiában és Észak-Amerikában „Winning Eleven Six") sorozattal. Ez utóbbi legutolsó reinkarnációja állítólag – platformtól függetlenül - minden idők legjobb és legrealisztikusabb focijátéka, míg az ISS-játékok inkább az árkád jellegű, pörgős és látványos játékmenetükről híresültek el. Nézzük meg, hogy a Konami kihívója labdába tudott-e rúgni az EA bajnoka mellett.

A NÉZŐTÉRRŐL JELENTKEZVE. Az ISS3 le sem tagadhatná PS2-es szüleit, ezt a programmal való első találkozásunktól érzékelni fogjuk: cirka 2 GB-ot telepít fel, nem kezeli az egeret, gépünket „PC console" néven emlegeti, a grafika felbontását nem lehet a csúnyácska 640x480 fölé növelni és a megjelenítési opciók szegényesek. A gépigény pedig a hab a tortán! PIII 1000-es proci alatt a játék csak szaggatni fog, minimális grafikai részletesség mellett is, combosabb konfiguráción azonban már a játékosok a leglassabb játéksebesség mellett is rakétaként pásztáznak a pályán! A gyertyákat a tortára a tehetségtelen operatőr (egy kamerapozícióból látunk mindent) helyezi fel, aki a gyors előreívelésekről és a lőtt passzokról szinte minden esetben lemarad – főképp nehéz fokozaton fogjuk emlegetni a programozók felmenőit. Érdekesség továbbá az, hogy a Konami licencelte a játékosok egy részét, de túlnyomórészt inkább fantázianéven futó focisták szaladnak majd ki a pályákra (itt néminemű összefüggés fedezhető fel a csapatok főszponzorai között).

A GYEPRŐL JELENTVE. A fenti kellemetlenségeket félretéve az ISS3 élvezetes játékélményt nyújt. A játék képe merőben más a FIFA-sorozatban megszokottól, eltérő gondolkodásmódot és ütemérzéket igényel. A legfontosabb elsajátítandó feladatok közül éles helyzetekben legtöbbször a lövéssel lesz majd gondunk (a passzolás és a becsúszások-labdaszerzések könnyebben megtanulhatók), meglehetősen nagy meccstapasztalattal a hátunk mögött is képes meglepetést okozni csatárunk, aki néha bizony teljesen következetlenül bombázza majd fölé vagy teszi kapura gyatrán a labdát (hiába hisszük azt, hogy a megfelelő ideig tartottuk nyomva az „A" gombot és a csíkot figyelve). Fontos különbség a FIFA-hoz képest, hogy játékosaink maguktól is mozognak a pályán: próbálják zavarni az ellenfél támadóit, elfutnak a széleken, és néha kiugranak. Meccseinken a bíró előszeretettel mutogatja majd sárga és piros kártyáit: hátulról tehát nemcsak becsúszni, de erőszakosan labdát szerezni (megbillentjük az ellenfelet a Z gombbal) sem érdemes! Pazar cseleket, labdafedezést, sarkazásos passzokat, ollózásokat és csukafejeseket egyaránt be lehet mutatni a játékban, kivitelezésük is egyszerű. További fontos játékelemként van jelen a lassítás: egyrészt, a széleken elfutva a Q gombbal mi is bármikor „Bullet Time" módjára lehetőséget kapunk a szembenálló védő becsapására, másrészt ordító helyzetekben is előjön, tovább fokozva adrenalinszintünket.
Ennyiféle közönséghangot, buzdítást (van ria-ria-Hungária is) én még focijátékban nem hallottam. Ezzel ellentétben a két kommentátor azonban teljesen átlagos színvonalon közvetíti a meccseket. Az időjárás, mint tényező, minimálisan érezteti hatását - esős időben az ívelt labdák megcsúsznak a füvön, azonban a lapos lövések már nem.

A HÁRMAS SÍPSZÓ UTÁN. Az ISS3 nem rossz játék, de a kényelmi opciók hiánya, a nagy gépigény, következetlenségei és könnyűsége okán viszonylag szűk réteghez szól. Menedzser része, játékos-készítő opciója (ajánlom mindenki figyelmébe a szétosztható képességeket!) hiába ver mérföldeket a FIFA-ra, ha gyakorlott EA-játékos számára a nehéz fokozat sem tud megfelelő kihívással szolgálni.
Őszintén remélem, hogy ez a játék főpróba volt a Konami részéről. Az itt szerzett tapasztalatok és visszajelzések függvényében hamarosan PC-nken is találkozunk majd a „Pro Evolution Soccer" harmadik részével. ■ DAUBY





› ÉRTÉKELÉS

71%

grafika	15/25
zene/hang	11/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO kiváló manager rész › látványos labadakezelések

KONTRA mezei PS2-es átirat › nincs lehetőség a felbontás megváltoztatására

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII1000, 256MB RAM, 1.9GB HDD

› ARÉNA

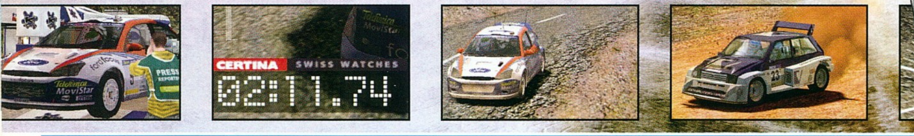
FIFA 2003	90%
Sensible Soccer	88%
Actua Soccer	75%


COUNTER STRIKE
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
BATTLEFIELD 1942
BEVÁLLALOD?
ÉLŐBEN IS?
Gyere és játssz a Gamer Teammel a Szigeten!
SZIGET FESZTIVÁL
2003 JÚLIUS 30 - AUGUSZTUS 6-IG
16 hálózatba kötött gép vár téged és barátaidat. Mindennap reggel 10-től este 6-ig várunk benneteket különféle számítógépes versenyekkel. Értékes nyeremények és Gameres ereklyék várják a nyerteseket!
Tedd próbára magad, legyél te a legjobb!
A játékok mellett megismerheted a Magyar Honvédség szervezeteit és működését különféle bemutatókon és előadásokon!
GAMER SÁTOR
bevetés
2003



COLIN MCRAE RALLY 3

> **Fejlesztő:** Codemasters > **Kiadó:** Codemasters > **Web:** www.codemasters.com







EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ. Sokakban keserédes szájízt váltott ki a Codemasters nyilatkozata, melyben tudatták, hogy a „Colin 04" néven futó játékuk csak konzolokon (nevesen PS2-n és Xboxon) jelenik csak meg. Tény, hogy a Colin-sorozat PC-ről indult világhódító útjára, de már itt, a harmadik rész PC-s portolása körül is olyan hercehurca zajlott, hogy inkább nem kínlódtak egy újabb átirattal.

Hogy miért olyan ironikusak a fenti sorok, vagy inkább miért annyira a kegyetlen valóságot akarom kendőzetlenül elétek tárni, arra a választ a következő két oldalon keressétek.

(S)PORTOLÁS. Még októberben vettem egy PS2-t, egyszerű indokként az akkor debütáló Colin3-at jelöltem meg. Meg is szereztem a játékot, és napokig remekül szórakoztam, aztán elkezdtem rádöbbenni arra, hogy az egész egy hatalmas átverés. Kapunk egy 3-szezonos bajnokságot, ahol csakis Colinként indulhatunk, és ha azt végigvittük (még a nagyon nehéz szint sem igazi kihívás), akkor csak szakaszokat nyomhatunk, esetleg még egyszer a bajnokságot... de ehhez mazochizmus kell, semmi egyéb játéklehetőség. Titkon bíztam azonban a Codies-csapatban, hátha a PC-s átiratba belezsúfolják azokat az opciókat, melyek miatt a Colin3 nem több, mint egy hétvégi kaland. Szemem előtt lebegett a TOCA Race Driver, mely portolás jobban sikerült, mint az eredeti játék, és a megjelenés folytonos halasztgatása is növelte az esélyeket.

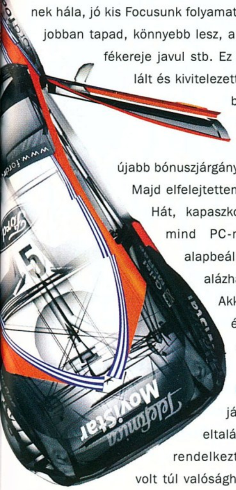
És akkor megkaptam a 95%-os készültségű, újságírói verziót. És ledöbbentem. Ami PS2-n nem okoz gondot, az a helyfoglalás, nos, ez a PC-s verziónál 3,3 GB-ot jelent, a merevlemezen: újságírói pályafutásom alatt ekkora szeletet játék nem hasított ki a merevlemezről (még a BG1-2 sem!). De erre is lehetne legyinteni, ha nem néztem volna meg a fájlokat, a pályák 2 GB-ot visznek el, a hangok pedig 956 MB-ot (csak Nicky Grist hangja 456 MB!): teljesen optimalizálatlan óriásfájlokkal van tele az egész.

A másik, ennél sokkal jelentősebb gond is tipikus portolási hagyomány: a gépigény. No, itt bizony csak a csillagos ég szab határt a Colin3 előtt, hiába a PIV 2,4 GHz, 1 GB villámgyors RAM és a legbikább GeForce4, 1024x768-ban a szakaszok egy részében a játék csodálatosan behúzott, a szuperspeciálokon pedig jó, ha 10 FPS-sel ment. És itt nem magyarázható a dolog azzal, hogy mert a textúrák bizony nagyméretűek és különleges effektusok (environment mapping, pixel és vertex shaderek) garmadájával dolgoztak, mert a Colin3-nál szebb MotoGP2 kódja az előbb említett konfiguráción nagyobb felbontásban 30 FPS-sel hasított! Akkor kérem, jogos a kérdés, hogy miért volt erre a konverzióra szükség, másodszor pedig miért töltött el vele a Codemasters 8 hónapot???

JÁCCUNK TSAK. A Colin3 egyetlen kihívását a karrier-mód jelenti, az is csak nagyon nehéz fokozaton lesz az, addig lazán agyonverünk mindenkit. Jó, persze, igazatok van, én már végignyomtam PS2-n, és éppen ezért szomorít el az, hogy semmilyen többletet nem raktak a PC-s verzióba. Még a többjátékos mód is erőltetett valami: képzeljétek el, milyen lehet osztott képernyőn négyen játszani! Ha már az egyjátékos mód alig mozdul meg egy combos PC-n, milyen élményt nyújthat egy ilyen felállás?

Tehát, karrier-mód: 3 évből áll, minden évben adva van 6 verseny, minden versenyen teljesítenünk kell 6+1 szakaszt (6 gyorsasági és 1 szuperspeciál szakasz). Nem lényeg, hogy nyerünk-e vagy sem, a 3 évet akkor is teljesíthetjük, majd a legvégén kapunk egy „Game Over" feliratot, egy értékelést és egy Colin3 artwork slideshow-t. Az tetszik igazán, hogy karrier-módban teljesen ismeretlen szakaszokon kell megállni a helyünket! Gyakorolni nem lehet őket, alaphelyzetből 1-1 szakasz áll nyitva. Szóval egyből beledobnak a mélyvízbe. Ha ez nem volna elég, akkor megemlítem, hogy amint beértek a célba, a gép azonnal lementi az időeredményeteket a „Cmr3" fájlba, felülírván az előzőt – ergo minden olyan, mint konzolon. Ha csapnivaló időt mentek, akkor csak a jól bevált ALT+F4 kombinációt javasolhatom, hiszen a játék kilépéskor is elmenti az állást: sajnálom, a Colin3 már csak ilyen. Szervizelésre 3 szakaszonként lesz lehetőség, a gép magától javít – automatizálódunk, emberek. A szakaszokon kí-

vül a játék pontozási rendszere is fiktív, hiszen a győzelem 20 a második hely 16, a harmadik 14 pontocskát ér majd és így tovább. Győzelem esetén kaphatunk bónuszautókat (már amennyiben ahhoz a versenyhez jár), teljesítés esetén pedig megkapjuk az aktuális fejlesztést. Ezeknek a fejlesztéseknek hála, jó kis Focusunk folyamatosan fejlődni fog: jobban tapad, könnyebb lesz, a végsebessége, a fékereje javul stb. Ez legalább jól eltalált és kivitelezett dolog. Amennyiben az év végét első helyen zárjuk, akkor pedig újabb bónuszjárgányt gyűjthetünk be! Majd elfelejtettem a beállításokat! Hát, kapaszkodjatok meg, de mind PC-n, mind PS2-n alapbeállításokkal menve alázhatjuk a mezőnyt. Akkor egyáltalán miért volt rá szükség?



E=MC². A Colin-játékok mindig jól eltalált fizikai modellel rendelkeztek, mely nem volt túl valósághű, de túlságosan árkád sem. Ezt most is sikerült eltalálniuk, bár igen sok emberrel beszéltem, aki a játék e részével sincs kibékülve. Szerintem minden megítélés kérdése, másodsorban pedig nagyon fontos az, hogy minden felületet kipróbáljunk a játékban (még a meglehetősen későn előbukkanó Görög dimbes-dombos szerpentinekét is). Kétszer játszottam végig csak a szezont, számtalanszor mentem a szakaszokon az összes járgányt kipróbálva és én határozott különbségeket érzek a felületek és az autók között. Az autó aszfalton tapad (érdemes a különbségeket figyelni a Spanyol Rally fekete, szürke és fehér aszfaltfelülete között), murván csúszik (ebből is többfajta lesz majd), havon pedig szinte szánkázik majd (jégről, hókásáról nem is beszélve), vizes úton viszont szintén nagyon tapad. Sebességben tehát jók vagyunk, de mi a helyzet a bukásokkal? Nagyon veszélyesek, kezdve attól, hogy nem lehet rendesen eltévedni, illetve lemenni az útról, mert a gép szinte azonnal visszahelyez – röhejes. Az autók különösen ugratás után viselkednek mulatságosan, úgy puffannak az útra, mint egy darab fa. Aztán persze itt a jól ismert „betontábla-szindróma": az autónk az út menti táblákról és facsemetékről is visszapattan, nagyon kevés tárgy van, melyet el lehet mozdítani a helyéről. Maradjunk annyiban, hogy az ütközés azért ilyen, mert így nem volt vele gond.

Viszont ami az ütközés járgányunkra eső részét illeti, ott a fiúk mindent beleadtak. A bent ülők rázkódnak az út egyenetlenségeitől, aztán amikor csattanunk, a fényszórók betörnek, a lökhárító, az egyik ajtó meglazul, esetleg extrémebb esetekben az egyik kerék önálló életre kel (felfüggesztéssel együtt szakad ki): ez mind szép és jó, de én nem ezért veszek játékot, ezzel a zúzással el lehet ökörködni néhány órát (főképp a durvább járgányokkal), de a játékban nincs szerepe, hiszen ott éppen hiba nélkül kell végigzúgatni a szakaszokon. Ha ti is törni-zúzni akartok (egyszer érdemes megnézni), akkor arra a legideálisabb rész a Görög Rally 1. szakaszának hídfője, ahol balra kell leugratni – de pszt, ezt nem tőlem tudjátok.

HÖRÍTÉS. Grafikai turmix: az autók koszolódnak, a féktárcsák izzanak, a kipufogóból előtörő füst látványos, a megkínzott motor fekete füstöt hány, majd kigyullad, a felnin autózás szikraesővel jár, a víz pixel-shaderes, a ködeffekt eltúlzott, a kocsik után húzott porfelhő látványos, a legszebb viszont a Japán Rally esős szakaszain az esőcseppek és az ablaktörlő-lapát játéka (akárcsak a Svéd Rally hópihéi). Viszont bottal üthetjük a konzolokon használt jég és esős út visszatükröződéseit, effektjeit!

Hangzás: az időközben nyugdíjba vonult Gristen kívül a motorhangok, a kavicsfelverődések hangjai jók. Az már más téma, hogy a Nicky által bemondott itiner sokszor merev ellentétben áll a következő kanyarkombinációkkal. A közönség szinte néma, akárcsak a környezet többi része, sehol egy zaj: steril. Zene sincs túl sok, ami van, az megfelelő, e téren is hiányt érzek.

A visszajátszás pedig e fogalom meggyalázása, opciók nélkül, fix kameranézetekből követhetjük nyomon száguldásunkat.

COLIN ÉS A CITROEN. Akkor summázzuk csak, miért annyi az annyi: katasztrofálisan optimalizálatlan konverzió, rendkívül rövid játékmenet. És az sem menti meg a játékot, hogy a szakaszok nagyon meg lettek tervezve, élmény rajtuk autózni. A játéktörténelembe a PC-s Colin-sorozat hattyúdala nem rossz, hanem rosszul megtervezett és rosszul kivitelezett játékként fog bevonulni.

Azért hadd legyen még egy szavam a kesergőkhöz: vegyétek elő a Rally Trophyt vagy a Rally Championship 2001-et, ezzel a két játékkal még ma is jól fogtok szórakozni! ■ DAUBY





> ÉRTÉKELÉS

71%

grafika	22/25
zene/hang	11/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO kellemes törésmodell > a játék címe

KONTRA botrányos fizikai modell > optimalizálatlan konzol átirat

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIV1600, 512MB RAM, 3.4GB HDD

> ARÉNA

Rally Trophy	90%
Rally Championship	85%
Colin McRae Rally 2	84%



MISTMARE

> Fejlesztő: Sinister Systems > Kiadó: Arxel Tribe > Web: mistmare.arxeltribe.com

Mikor hónapokkal ezelőtt bemutatót írtam a Mistmare sajtóanyagából, magam sem értettem teljesen, hogyan fog működni a játék. Ez talán furán hangzik, hisz illene tudnom, miről írok, de az egész rendszer olyannyira zavaros volt, hogy csak továbbadni tudtam a készítők leírását, megmagyarázni nem. Mikor aztán a játék végleges változata megérkezett, kissé bizonytalanul, de reménykedve ültem le elé, hátha a gyakorlati tapasztalat eloszlatja a titkot övező homályt. Tévedtem.

TULAJDONKÉPPEN MI TÖRTÉNIK? Ismerkedésem a programmal a vártnál is nehezebben folyt. A teljesen újszerű szabályrendszer sokáig kiismerhetetlennek bizonyult, bizonytalanságom egyre fokozódott. Igaz, a játék okító célú feladatokkal kezdődött, melyek során elsajátíthattam az egyes tulajdonságok és képzettségek fejlesztésének módját, ám ez csak nagy halom adat számszerű növekedését eredményezte, tényleges szerepükre nagyon sokáig nem derült fény.

A túl hosszúra nyúló bevezetés alatt alig akadt lehetőségem képességeim kipróbálására, mindössze egy-két diáktársamat, illetve két oktatót hívhattam ki párbajozni, de az előbbiek komolytalan ellenfélnek bizonyultak, az utóbbiakról viszont – minden igyekezetem ellenére – eredménytelenül pattantak le támadásaim.

Aztán végre kikeveredtem az akadémia falai közül a rideg valóságba, de még órákkal később is csak véletlenszerűen nyomkodtam a gombokat, és reménykedtem, hogy jól végzem a dolgom, nem kell elölről kezdenem a karakterem fejlesztését.



NINCS VISSZAÚT. Frusztrációmhoz még hozzájárult a tény, hogy nincs beleszólásom a játékállás elmentésébe. A program ugyan bizonyos időközönként, illetve a játékból kilépéskor automatikusan megjegyezi az állást, de erre egyetlen fájlt használ, mindig csak a legutolsó tevékenységtől lehet folytatni a kalandot.

Lássuk csak, milyen hátrányokkal jár ez? Először is, ott van a harcok kimenetelének kérdése: Mi van akkor, ha túl erős ellenfél előtt mentettünk, és elbukunk a harcban? Nos, ez még nem annyira kellemetlen, ugyanis nem lehet végleg elpusztulni. Karakterünk annak rendje és módja szerint kiterül ugyan, de a főmenüből a feltámadás pontot választva újraéled, második (harmadik, negyedik, századik) esélyt kapva a győzelemre.

Sőt, ha még ez is kevésnek bizonyulna, a feltámadással egy időben legyengíthetjük az ellenfelet, aki így már sokkal kisebb – mondhatni elhanyagolható – kihívást jelent. Kissé nyakatekert megoldás, de kétségkívül működik. Csakhogy ott van a második gond, nevezetesen, hogy a feladatok befejezésére meghatározott idő áll rendelkezésre. Amennyiben ebből a játékos kifut, az óra megáll, és kizárólag a fő történetvonal részleteivel lehet foglalkozni, minden egyéb megszűnik létezni. Tehát, ha valaki túl kíváncsi, és bejárja az egész területet, kérdezgeti az embereket, tárgyak után kutat a ládikákban, könnyen azon veheti észre magát, hogy elpazarolta a drága időt, amelyet amúgy fizikai vagy szellemi ereje növelésére fordíthatott volna. Ugyanakkor, ha csak a konditermeket és könyvtársakat bújja, kimaradhat érdekes vagy hasznos eseményekből, melyek színt hoznak a játékba. A készítők erre is találtak megoldást, bármely elkezdett fejezetet bármikor újra lehet kezdeni, természetesen a már megszerzett képességek és tárgyak megtartásával. Ámde felvetődik a kérdés, hogy milyen kihívás vár, teszem azt, egy húszas szintű karakterre az első feladatok során. Elméletileg így sem vagyunk halálos unalomra kárhoztatva, mivel a gép minden esetben igyekszik a karakter erejéhez igazítani a szörnyekét – sajnos meglehetősen csekély sikerrel. Pusztán kíváncsiságból többször elölről kezdtem a játékot, minden egyes alkalommal edzésre fordítva a rendelkezésemre álló időt. Pár perc múlva elértem a hetedik szintet, és félisteni képességekre tettem szert. Aztán nekiestem a korábban már említett, legyőzhetetlen oktatónak, előre izgulva, milyen új trükköket vet majd be ellenem, de csalódottan tapasztaltam, hogy egyetlen ütésemtől padlót fogott. Ez a módszer tehát nagyszerűen alkalmas az amúgy is kényes egyensúly felborítására, a kihívás meggyilkolására.









A POZITÍVUMOK. Hogy azért valami jót is említsek, a kinézet egész kellemes. A főhős kimondottan jól néz ki cicomás ruháiban, a mozdulatok (különösen harc közben) látványosak, a városok tele vannak szép épületekkel, tornyokkal.

POZITÍVUMOK UTÁN. Na, most már senki nem mondhatja, hogy csak a negatívumokat emelem ki, a fenti sorok napnál világosabban bizonyítják elfogulatlanságomat, visszatérhetek a szapuláshoz. :P Lássuk az irányítást.

Sajnos ezen a téren sem mondhatok sok jót. Alapban egyszerű kattintással lehet mozgatni a hőst. Amennyiben nevezetesebb helyre kívánunk eljutni, mely be van jelölve a térképen, ott is kijelölhetjük a célt, így viszonylag kényelmesen közlekedhetünk. A gond ott kezdődik, mikor kézzel kell navigálnunk, mivel sok esetben össze-vissza kell forgatnunk a kamerát, hogy elfogadható pontra fókuszáljon. Miután ezzel megvagyunk, a karakter elindul, eleinte lassan vonszolva magát, majd öt-hat lépés után elviselhető sebességre kapcsol. Olykor azonban „láthatatlan falba" ütközik, melyet beavatkozásunk nélkül soha nem lesz képes megkerülni, ekkor kezdődik az idegesítő kattintgatás. Alternatív megoldásként választhatjuk az akciójátékokból ismerős első, illetve harmadik személyű módokat, melyekben az iránybillentyűk lenyomásával mozoghatunk. Ez már valamivel kultúráltabb módszer, noha szintén nem tökéletes, lévén az oldalazás lehetetlenül lassúra lett állítva.

EBBE NEM FOGUNK BELEIZZADNI. Ez nem túl bíztató, ezek után milyen nehézségekkel kell harc közben megküzdenünk? Nem sokkal, mindössze annyi a dolgunk, hogy kijelöljük a célpontot, és kiválasszunk egyet a rendelkezésünkre álló harci technikák közül, aztán nézzük, amint embereink gyepálják egymást. Időről időre kénytelenek leszünk gyógyitalt tölteni hősünkbe, esetleg megereszteni egy támadó vagy védekező varázslatot, de legfőként a türelmünkre kell hagyatkoznunk.

Ez nagyon egyszerűnek hangzik, de míg rájöttem, hogy melyik harci technika mire való, legalább három marék hajtól szabadítottam meg szegény kobakom!

Attól függően, hogy puszta kézzel, bottal, egykezes vagy kétkezes fegyverrel bunyózunk-e, más és más stílust alkalmazhatunk. Vannak általánosak (katonai, kung fu és talán a viking), melyek mindegyikben előfordulnak, illetve különlegesek (pl. gonosz, arab, juhász). Mivel minden egyes technikát külön kell gyakorolni, legnagyobb jelentőségük szerintem az általánosaknak van, hisz hiába vagyunk nagymesterei az egykezes arab stílusnak, ha legújabb csodafegyverünket két marokra kell fogni.

Függetlenül attól, hogy mik a stílusok nevei, sorrendben mindig így következnek: Az első csekély sebzést okoz, de az állóképességet sem csökkenti túlzottan, a második pontos ütésekkel operál, a harmadik hatalmasakat csap, végül a negyedik távolról támad.

Így már eléggé bonyolult? Nevezzük inkább körülményesnek. Viszont a másik nagy ötlet, a beállítottságok kezelése egyszerűen érthetetlen! Azok az ismerőseim, akik megpróbálták felfogni a három fő tényező (fogékonyság, fókusz, védelem), valamint azok alcsoportjai (föld, hold és nap) kapcsolatát a képzetségekkel vagy a diliházban kötöttek ki, vagy a kevesebb kihívást jelentő atomfizikusi pályára léptek. Nem is untatlak titeket ezek részleteivel, nem éri meg a ráfordított időt.

ENNYI... Szerencsére úgyis a kiszabott két oldal végére értem. Úgy vélem, jól töltöttem ki a helyet, mert bár hasznosítható információt nem nagyon adtam, de talán sikerült meggyőznöm pár potenciális vásárlót, hogy másik program után nézzen. Nem szívesen mondok ilyet több ember sokévi munkájáról, de szerintem a Mistmare fölöslegesen lett túlbonyolítva, a kezelésbeli gondok pedig még frusztrálóbbá teszik a kalandozást.

Nem tartom kizártnak, hogy ez utóbbi gondra idővel találunk gyógyírt patch-ek formájában, hisz a fejlesztők folyamatos munkájának köszönhetően a játék a megjelenés óta is sokat fejlődött, de az alapötlet így is túl nyakatekert marad.

Ez a játék tipikus példája annak az esetnek, mikor a kevesebb több lett volna. **BIRD**



> ÉRTÉKELÉS

60%

grafika	21/25
zene/hang	09/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	07/15
összhatás	3/5

PRO csinos és újszerű

KONTRA mire az ember kiismerné, elmegy az életkedve

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII800, 128MB RAM, 700MB HDD

> **ARÉNA**

Gothic	88%
Summoner	85%

Fiam, tizenöt év börtön után az első dolgod, hogy belebuksz egy drogbizniszbe? Oda az anyag, oda a pénz, és kis híján oda az életed is? Gyorsan meg kell vetned a lábad az új, ismeretlen terepen, hogy ezt az utolsót ne veszítsd el! Hogyan tudod ezt megtenni? Nos, elárulom, én is így kezdtem, de nézd, hova vezetett az út, amelyet bejártam: a város a lábaim előtt hever. Persze fiam, szívesen megosztom veled a tapasztalataimat, csak tudod, semmi sincs ingyen. Igen, 1650 pont elég lesz, és lásd nagylelkűségem, sok mást is kapsz mellé. Először is egy jó tanácsot: csak akkor hallgass meg, ha tényleg szükséged van rá. Hidd el, sokkal nagyobb hasznodra válik, ha magad jössz rá, miként is folynak ott a dolgok. Hogyne fiam, már kifizetted, nem tagadok meg tőled semmit, csak kérlek, hogy eszerint élj a segítségemmel! Szóval Vice City, igaz? Hmm... ismerek ott egy pár embert.

Ken Rosenberg

The Party (Nehézségi fok: 0/6 • Jutalom: $100)

Az öreg masszív kokainfüggő. Régebben még meg tudta fogni a dolgok végét, de most már idegroncs, csak a por önti bele az önbizalmat, ha épp van rá pénze. Jelenleg, mint látod, nincs. Első dolgotok tehát, hogy megtudjátok, ki ültetett fel titeket ilyen csúnyán.

Cortez ezredes ajánlotta az üzletet, legjobb tehát, ha nála kezdtek puhatolózni. A helyi alvilág figuráinak megismerésére keresve sem adódhatna jobb alkalom, mint egy ilyen alak bennfentes partija. Először valami tisztességes ruhát kell szerezned, Rosenberg biztos Rafaelt ajánlja. Ha sikerült kiválasztanod a megfelelően drága öltönyt, a közeli mólónál találod Cortez hajóját. Hivatkozz csak az ügyvédre, és aztán élvezd, ahogy Mercedes, az ezredes lánya beléd karolva bemutatja a tagokat. Tényleg itt van mindenki, aki számít – meg pár olyan is, aki nem. (Nézd csak azt a Spielberg karikatúrát, azt az óriáscápa-mániás pornófilmrendezőt.) Máris feltűnt az első potenciális gyanúsított: Ricardo Diaz, a rosszarcú kolumbiai. Az, hogy sokan csak Mr. Coke-nak hívják, már szinte bizonyíték. Mercedesnek nincs sok kedve most az öreg kéjenchez, úgyhogy vidd el a közeli klubba... nyugodtan használd az egyik útban fekvő Cheetah-t! Jól ki fogtok jönni egymással.

Back Alley Brawl (N1 • $200)

Az arcokat már nagyjából ismered, de még semmi biztos támpont. Az összeroppant ügyvéd szerint, ha valaki, hát Kent Paul, az ifjú angol „médiamágnás" biztos tudja, mi történik errefelé 20 kiló kokainnal. Általában a Malibuban tölti az idejét, keresd hát fel! Elsőre ugyan nem akar beszélni, de meg tudod te ütni a megfelelő hangnemet. Egy szakácshoz küld, nem messze innen, az viszont még ennyit sem mond, úgyhogy kénytelen leszel kinyírni – ha felszedtél már pár elrejtett fegyvert, akkor azzal, ha nem, hát kézzel. Egy hasznunk volt az akcióból: itt hagyta a mobilját, amelyet ha ügyesen használunk, valószínűleg érhet némi információt. Feltűnik azonban egy sokkal érdekesebb személy, aki ismeri a helyzeted, és szerinte ugyanaz az ember ölte meg a bátyját is, aki a te gondodat okozta. Szövetséget kínál – meg egy pisztolyt, amellyel tanácsos a három titeket rohamozó séfet fejbe lőnöd. Eztán szállj be a kocsijába, és vidd, ahova kéri, nem érhet baj, sőt, a tag akár még hasznos társ is lehet.

Jury Fury (N1 • $400)

A mobil gyors, ám felemás sikert hozott. Gyanúnkat egy hívás beigazolta: a balhéban Diaz keze van, ám azt még mindig nem tudjuk, hogyan férhetsz a közelébe. Ráadásként Rosenberg tudatja veled, hogy még Forelliék is a nyakadba varrtak egy másik ügyet. A család egyik tagja, Giorgio 5 évet kap csalásért, ha nem tisztázzuk a tanúkkal az ártatlanságát. Pusztán rábeszélni kell őket, nem megölni! Ehhez a legjobb eszköz az előtted álló kalapács, melynek felvételéhez a use gombot kell használnod, ha már lenne ebben az osztályban valami más nálad. A két megjelölt helyre tetszőleges sorrendben látogathatsz el, a fentinek a kocsiját kell szétverned, a lentit egy barátságos ütéssel előbb be kell terelned a kocsijába, és csak aztán szükséges szétverned.

Riot (N2 • $1000)

Sonny egyre türelmetlenebb, és közben Rosenberg legfőbb dolga, hogy valami cowboy piszkos munkáját végeztesse veled. Sebaj, lehet, hogy ez az új fickó, Avery Carrington közelebb van a tűzhöz – őt is láthattad Cortez partiján, hát ennyit lehet, hogy megér. Ugorj be Rafaelhez átöltözni, majd hajts le a tüntetéshez! Így már elvegyülhetsz a munkások között annyira, hogy ne tudják, ki a kezdeményezője annak a tömegverekedésnek, amelyet neked legalább négy emberbe való belekönyökléssel kell szítanod. A biztonsági őrök kimozdulnak a rács mögül, hogy mérsékeljék a tüntetés hangulatát, így neked szabad az út befelé. A jobb oldali teherautókat robbantsd fel úgy, hogy belelősz a mellettük álló hordóba, a bal oldalon állót pedig kösd el, majd a kint randalírozókon nyugodtan áthajtva törd össze a kocsit olyan módon, ahogy jónak látod.

Avery Carrington

Four Iron (N2 • $1000)

A fickó egész jól fizetett, és mintha azt mondta volna, keresd csak fel a későbbiekben is. Pénz szűkében bármi jól jöhet, barátkozz hát össze az öreggel. A megbízatás, amelyet kínál, a közeli kis szigetcsoporton lévő golfklubba vezet, ám a sznobok közé csak a megfelelő ruhában lehetséges bevegyülni. Térképjelzést ehhez is kapsz, aggodalomra legfeljebb az új, skótkockás gatyád adhat okot. Az ellenőrzőkapunál minden lőfegyveredet ott kell hagynod, és tanácsos a kalapácsot is mielőbb egy gyorsan ölő golfütőre cserélned. Pattanj be egy Caddybe, és hajts a célszemélyhez. Mielőtt fölmennél, nekifutással (sprint) lökdössd a vízbe a környéken álló golfkocsikat, ezzel jókora hajkurászást spórolhatsz meg magadnak. Ha mind megvolt, ismertesd meg az áldozatot a golfütő alternatív használati



Végigjátszás

spórolhatsz meg magadnak. Ha mind megvolt, ismertesd meg az áldozatot a golfütő alternatív használati módjával, majd fuss, ahogy a lábad bírja, mert a feketeöltönyös fickók nem viccelnek! Kint vár egy Comet, a játék leghasználhatóbb sportautója – pattanj be, és irány a következő küldetés.

Demolition Man (N3 • $1000)

Ez a küldetés már több borsot törhet az orrod alá. Távirányítós helikopterrel bombákat telepíteni egy épülő irodaházba nem olyan gyerekjáték, amilyennek elsőre látszik. Egyértelmű, hogy ezt nem a te irányítószerkezetedre tervezték, és csakis így bízhatnak meg karriered elején ilyesmivel. (Egy jó tanács, amellyel igazán meg tudod könnyíteni a helikopter kezelését: az emelkedés-süllyedés, oldalazás jobbra-balra jó helyen van a W-A-S-D kombón, ám az előre-hátra, jobbra-balra fordulást állítsd át a numerikus iránybillentyűkre, erre pár menet után az embernek mind a két keze igen jól rááll.) A bombák telepítését felülről lefelé (a lépcsőház 2.-3. emelet közti szakasza puszta emelkedéssel is átjárható már) kezdd meg! Általában a magasabb szinteken szokott beütni valami szerencsétlenség, ha ez megtörténik, legalább ne döntse romba az addigi munkádat, és amúgy is, minél tovább irányítod a gépet, annál inkább lanyhul a figyelmed. A munkásokat hagyd békén, ám a fegyveres biztonsági őröket minél előbb feldaraboltatod a rotorokkal, annál jobb. Ha nagyon nem menne, akkor se add fel! Én született őstehetségtelenség vagyok, és a végén mégis maradt egy percem.

Two Bit Hit (N2 • $2500)

A ravasz Avery épp egy bandaháború kirobbantásán fáradozik – azaz megkér minket (miután teljesítettük Diaz két küldetését, és átjárhatunk a város túloldalára), hogy fáradozzunk egy kicsit rajta. Időközben akadt egy segédféléje is, bizonyos Donald Love. Bár egyelőre nagyon megalázott helyzetben ügyködik, valami azt súgja, hogy ez a fickó még sokra fogja vinni. Tehát végleg egymásra kell uszítanod a kubaiakat és a haitibelieket, amihez először is egy kubai ruhát kell szerezned. Ebben már lehet elég gyakorlatod, a küldetés finomsága ezután jön: a megölni kívánt célszemélyt tekintélyes gárda védi, a kézenfekvőnek tűnő, ám kocsikkal és ádáz, géppuskás haitibeliekkel eltorlaszolt úton igen nehéz eljutni hozzá, ezért kerülj hátulról! Ha ránézel a térképre, látni fogod, hogy néhány sikátoron keresztül el lehet jutni Little Haiti nyomorbódéi közé, ám onnan semmiféle átjárásra nincs lehetőség az épp elhunyt vezérüket sirató banda irányába. Hajts tehát a hátsó falnak arra a pontjára, ahol az ismerős, célszemélyt jelölő rózsaszín nyilat látod ki-kibukkanni, állj fel a motorháztetőre, és egy nagyobb kaliberű fegyverrel kapd fejbe. Ezzel a módszerrel megspóroltad a kocsid felrobbantását, a tested átlyuggatását és az üldözésedet. Pajzsvesztés nélkül hajthatsz ki a Haiti negyedből. Ezt követően hamarosan telefonhívásod érkezik – egy kubai invitálná a megboldogult Leót a kávézójába, de ha ő már eltávozott, hát megfelelsz te is. A most kitört bandaháborúban mindenesetre szükségük van egy profi segítségére.

COLONEL JUAN GARCIA CORTEZ

Treacherous Swine (N1 • $250)

Cortez ezredes szeretne veled beszélni a gondodról, ám előbb felhasználna egy hűtlen alkalmazottjának megbüntetésére... láncfűrésszel. Bár szánalmasan, de megfizeti, és a 15 év börtönbüntetésed nem tanúskodik magasan szárnyaló erkölcsökről, úgyhogy gondolom, belevágsz. A fickó két védőemberére a legmegfelelőbb eszköz valóban az, amit a kezedbe nyomtak, ám ha Gonzales kifutna az utcára, felesleges kergetned: a pisztoly is megteszi. Két csillagos körözésed kispiskóta, és ha a ház melletti bozótok közt lapuló csillaggal még csillapítod is, az a maradék már magától elmúlik, ha elhajtasz a kocsiddal.

Mall Shootout (N2 • $500)

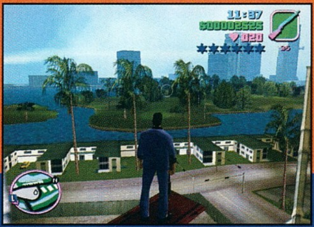
Az öreg Garcia csak nem hajlandó a lényegre térni. Most egy chipet kellene elhoznod neki az egyik bevásárlóközpontból. Legyen! Ha megérkeztél, állíts kocsit az áruház nagy parkolójával átellenes oldalára, majd középen baktass fel a mozgólépcsőn, és állj szóba azzal az emberrel, aki a lehető legtöbb franciákkal kapcsolatos sztereotípiát egyesíti magában. Kiderül, hogy ő francia, ráadásul titkos rendőr, sőt mi több, még a chipeket sem adja oda, hanem elfut a kommandósok martalékául vetve téged. Ne törődj velük, fuss az iszkoló fickó után, pattanj be az előkészített kocsidba, üsd el, vedd fel a táskáját, majd két csillagos körözés mellett juttasd vissza azt Garciának! Rutinmunka.

Guardian Angels (N3 • $1000)

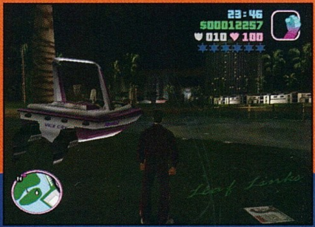
Itt az idő, hogy közelebb kerülj a forráshoz. Cortez megbízásából meg kell védened Diazt, amíg egy üzletet bonyolít. Ehhez fegyvert a városközpontban lévő parkolóház első emeletén találsz – a nemrég megismert néger fickó mellett, aki ezúttal be is mutatkozik. Tehát Lance – még igen fontos szerepet játszhat! Ismét te vezetsz – ha megérkeztetek a találka helyére, foglald el a helyed a háztetőn, és ettől fogva figyeld a célkereszten át a környezetedet (alapértelmezésben, és amúgy is kézenfekvően TAB-bal)! Hamarosan megérkeznek a haitibeliek és a kubaiak, lődd őket, ahol éred! Hátulról is támadnak, légy körültekintő (szó szerint)! Egyiküknek csak sikerült ellopnia a pénzt, eredj hát a nyomába a környéken lévő legjobb kocsival! Valamivel jobban üli meg a motort, mint az előző küldetésed szerencsétlen franciája, de így sem okozhat gondot elgázolni, majd a pénzt visszavinni. Ricardo megdicsér, amiért életben van és a pénz is nála – milyen ironikus. Hazaút közben még nagylelkűen felajánlja, hogy dolgozhatsz neki, és ő gazdaggá tesz. Ezt remélhetőleg te is nagyjából így képzeled el.

Sir, Yes Sir! (N2 • $2000)

Cortez legközelebb csak akkor hív magához, ha már lehúztál pár napot Diaznál – és immár ő is nyíltan gyanúsítja. Persze nem kéretett volna magához, ha nincs egy kérése számodra. Bár már kicsit eleged van belőle, ez túl izgalmasan hangzik ahhoz, hogy kihagyd. Azt kell megtenned, amivel Liberty Cityben annyit kísérletezhettél: tankot kell lopnod! A dolgod azonban sokkal egyszerűbb, mint elsőre gondolnád. Csak menj át a túlpartra, és várd be a konvojt, majd haladj vele párhuzamosan jó darabig. A parancsnok nemsokára megálljt parancsol, mert szólítja a kötelesség: az osztagnak fánkot kell venni. Eljött a te pillanatod. Egyszerűen fuss oda a tankhoz, rángasd ki belőle a sofőrjét, vágódj bele, és csikorgasd meg azokat a lánctalpakat! Mindezt egy puskalövés nélkül meg lehet oldani. Ha Libertyben vezettél már tankot, tudhatod, hogy a háromcsillagos körözés sem jelent gondot – nincs, ami egy ekkora monstrum erejének ellen tudna állni. Sajnos nem tarthatod meg magadnak, mivel folyamatosan ketyeg a detonációig visszaszámláló óra, ám arra pont elég az idő, hogy a térképen jelölt közeli garázsba leszállítsd. Én megpróbáltam ugyan saját lakomhoz beállítani, ám csak a robbanás előtt elhangzó újabb mókás szöveg lett a jutalmam. Ha már így belejöttél, ajánlom, kapd fel azt a hat csillagot, és szerezz egyet magadnak is!







All Hands on Deck! (N3 • $5000)
Az ezredes kihajózna, de azok a fránya franciák... Az utolsó szívesség, amelyet tenned kell, hogy lelövöd azt, aki a kifutás alatt a hajó közelébe jön. Csak rohangálnod kell a fedélzeten, és valami súlyosabb géppuskával felrobbantanod a közeledő, vagy az utat eltorlaszoló hajókat. Sok töltényed el fog fogyni, de nem kell aggódnod, helyben is találsz fegyvert, nagy adag életerő mellett. A méretesebb hajóknak is elég egy, a testükbe eresztett, közepesen hosszú sorozat, de a gumicsónakokon inkább rögtön az embereket vedd célba! A helikopterek is pillanatok alatt megadják magukat, felesleges tőlük félni (csak arra ügyelj, hogy Cortezre ne essen egyik sem)! Hálája jeléül az ezredes megajándékoz egy egész tisztességes csónakkal (én jobban örültem volna, ha megtarthatom a láncfűrészem), és megkér, hogy vigyázz a lányára. Feltehetőleg már eddig is „gondját viselted" egy párszor, úgyhogy ez inkább csak könnyebbség, mint teher. Bónuszként még Kent Paul is fölhív, és meginvitál egy látogatásra a V-Rock rádió stúdiójába.

RICARDO DIAZ

The Chase (N2 • $1000)
Hát ez Ricardo Diaz. Egy millióiba beleőrült állat, aki szétveri a tévéjét, ha veszít a lova. Ezzel a fickóval nem lesz kifizetődő dolgozni – de ő már rád is sóz egy feladatot, mielőtt kifejthetnéd érdekorientált álláspontodat. Nem nagy ügy, csak egy szerencsétlen sikkasztót kell felkutatnod. Ha odaértél a házához, nézz be az ablakán! Gyorsabb volt nálad, hát fel a háztetőre! Út közben a hidden pack felszedését leszámítva egyenesen, nyugodt tempóban fuss utána, nem érhet baj. Lényeg, hogy te se lődd le őt, se most, se a küldetés hátralévő részében! Ha te is leérkeztél a földre, kapd fel azt a kis robogót, a látszat ellenére ez a legmegfelelőbb járgány a küldetés teljesítésére. Biztos távolból cikkcakkozva kövesd, hogy ne találhasson el, de ne is veszítsd szem elől! Csak kényelmesen, nagyon hosszú út van még hátra. Ha a kocsija végül megállt, akkor se öld meg, csak hajts közelebb, és már vége is a küldetésnek.

Phnom Penh '86 (N3 • $2000)
Ricardo csak nagyban játszik. Előző küldetésed stílusos befejezéséhez egy helikoptert is ad, melyet nem más fog vezetni, mint... Lance Vance. Miközben beszállsz a helikopterbe, újdonsült barátod beavat abba is, hogy miért van itt. Nem nehéz kitalálni: Diaz felel a bátyja haláláért – mire a heli Prawn Islandra ér, az elmebeteg gengszter sorsa gondolatban már meg is pecsételődött. Itt azonban lőnöd kell, ha nem akarod, hogy a tiétek pecsételődjön meg előbb. A célpontok adják magukat, tán arra is fölösleges figyelmeztetnem, hogy használd a hordókat (a kocsikat most nem éri meg lőni, mert csak egy-két ember ül bennük). Ha letettek, ne siesd el a bemenetelt! Egyszerre mindig csak egy-két ellenség legyen a képben, és azokat egyegy golyóval intézd el – így valószínűleg meg sem tudnak sebezni. A főárulό a tetőn fekszik, csak szedd fel a csomagot, és élvezd a küldetéses jutalmát: máris megnyíltak a város túloldalára vezető hidak. Immár szabadon garázdálkodhatsz egész Vice Cityben!

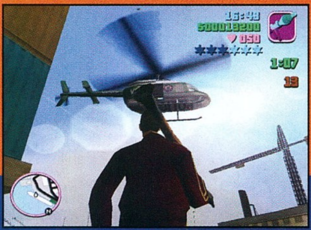
The Fastest Boat (N3 • $4000)
Aki galamblövöldözés közben hajót lopat veled, az tényleg megérdemli a halált. Egyelőre azonban csak teljesítsd, amit parancsol! Ugorj át a tenger „friss" oldalára, és keresd fel a kikötőt! Itt ólommal várnak, de nincs okod félni: a helikopterről leakasztott gépágyúval egykettőre rendet tehetsz. A faházban benn találod a kapcsolót, csak állj elé, és a város leggyorsabb hajója máris a vízen lebeg rendelkezésedre. Kifelé még akad pár golyófogó, és ha túl agresszívan bánsz el velük, az is megeshet, hogy három csillagos körözést adnak ki ellened. Rendőrségi csónakok társaságára kettőnél is számíthatsz, de ha már a helikopterek is a nyakadban vannak, tényleg teljes gázzal tépj vissza – a vízen mindössze köpésnyire lévő – Csillaghal Szigetre!

Supply & Demand (N3 • $10000)
Légy kedélyes, és teljesítsd elektrotechnikai dolgokban járatlan barátunk tudtán kívüli utolsó kívánságát! Pattanj be Lance mellé a csónakba, és küldd meg a hajócsavarokat, ahogy csak tudod! Mehetsz kedved szerint jobb vagy bal felé, mind a két irány nagyjából ugyanolyan eredménnyel kecsegtet. Miután azonban összeértek, vigyázz, mert akad egy nagyon éles kanyar, amely előtt ha nem veszed le szinte nullára a sebességet, teljesen biztos, hogy nekiütközöl a szemben horgonyzó jachtnak! Ha sikeresen elérted a Diaz által kívánt hajót, visszaindulva szerepcsere következik: Lance vezet, te lősz. Először csak a mögötted süvítő lélekvesztőket kell begyújtanod, de eztán akadnak a parton is barátaid. Célozz a hordókra! A fölétek szálló helikoptert sorozd, ahogy tudod, gyorsan lángra kap, az elölről jövő maradék pedig már nem lehet gond.

LANCE VANCE (JELEK: K, MAJD D)

Death Row (N5 • Egy barát, akit jó, ha közel tartasz magadhoz!)
Követve Kent Paul hívását a Malibuba, megtudhatod, mi a sürgető gond. Lance nem volt hajlandó várni rád, és egyedül ment neki Diaznak. Ennek eredményeként most a városszéli roncstelepen tölti büntetését egész addig, amíg agyon nem verik, vagy ki nem szabadítod. Szép menet lesz innen áthajtani Vice City túlsó végébe, de nem lehetetlen. Jelentősen megkönnyítheti a dolgod, ha megveszed az új sziget alsó sarkában, egy kis beugróban megtalálható Hyman Condót, amelyhez helikopter is jár, és az út így némiképp gyorsabb. (Használhatod a Skumole Shack melletti rendőrhelikoptert is.) Ne menj túl közel, hogy ne lőhessék le a gépedet, de túl távol se, hogy Lance-szel majd ki tudjatok futni! Ha kiszálltál, kezdetét veszi a játék első igazi, kemény lövöldözős része. Óvatosan, de tempósan haladj befelé, figyelemelterelésként Diaz minden bérencéből egy aranybánya hullik ki, de csak azokat a dollárkötegeket szedd fel, amelyek útba esnek. Lőhetnek rád minden oldalról, és a különböző objektumok tetejéről is. Ha már a „fogda" épületénél vagy, ne siess túlzottan, a bent meglapuló fickó csúnya meglepetést tud okozni. Miután tisztáztad a heves fejű Lanceszel a helyzetet, fuss vissza a helikopteredhez! Ha az már megszűnt létezni, pattanj be a Sentinel XS-be, ha pedig ezt is szétlőtted, marad a Trashmaster. Az utcára gyalog ne merészkedj ki, mert Diaz ütőkösei pillanatok alatt elütik félholt haverod. A kórházig hátralévő út sem lesz piskóta, ezek nagyjából úgy vezetnek, mint a négy csillagra riasztott magánnyomozók, és itt még csak trükkök sem állnak rendelkezésre a csillapításukhoz. Ha már minden veszve, próbálj kihajtani vagy kifutni a nyugati partra, és ha ez sikerül, nyugodtabb utad lesz. Az emberek többsége nem tudja első nekifutásra kórházba juttatni Lance-et, de ha neked sikerül, a nagy leszámolástól már semmi félnivalód ne legyen!

Rub Out (N2 • $50000 + Diaz villája + A város urának pozíciója)
Elérkezett a pillanat, amikor végre mindketten elégtételt vehettek sérelmeteken, és megszabadíthatjátok a várost az idegbeteg kolumbiaitól. Csak arra ügyelj,







hogy a pajzsod és az életed a maximumon legyen – igazából egy 50-es is bőven elég –, Lance készült fegyverekkel. Sajnos súlyához képest a küldetés sétagalopp, pláne, ha közvetlenül az előző után ugrasz neki. Csak az útvonaltervvel nyújthatok némi segítséget. Ha bementél, rögtön hátrafelé kerülj, a medencéknél fordulj be, majd válaszd a jobboldali ágat. Ha beértél a lépcsőházba, csak egy emeletet menj fel, onnan egy folyosó az előcsarnokba vezet. Itt már tudni fogod a dolgod. Most megadhatod Diaz jutalmát az üzletkötés során tanúsított magatartásáért!

TOMMY VERCETTI

Shakedown (N2 • $2000 + Napi $5000 védelmi pénz + Üzletkötési lehetőség az egész városban)

Diaz halott. Tiéd a pénze, tiéd a háza. Itt az idő, hogy visszafizesd Sonnynak a tartozásod, nem igaz? Persze, hogy nem. Elvégre mit is kaptál te tőle? Vásárra vitte a te életed az ő üzlete miatt, és aztán az összes befektetett vagyonát rajtad, az egyetlen túlélőn akarja leverni. Hamarosan fel is hív, és egy újabb frappáns párbeszéd keretén belül kiderül, hogy már tud az akcióidról, egyelőre azonban mérsékelve magát, szépen kér, hogy add meg a jussát. Most lerázod, ám már tudod, a jussát majd akkor kapja meg, ha végre hasonló pozícióban lesztek... és nem pénzben. Ehhez azonban be kell hódoltatnod a várost, mégpedig mielőbb. Az üzletek többsége mihelyt tudomást szerez Diaz haláláról, feltehetően megtagadja a védelmi pénzek fizetését, tehát a lehető leggyorsabban meg kell mutatnod nekik, ki is az a Tommy Vercetti. Én ugyan kicsit gyerekesnek érzem egy újdonsült maffiavezértől a kirakatok saját kezű bezúzását, de ha itt ez is megteszi, hát rajta! Szaladj fel villád tetejére, pattanj be a helikopteredbe, majd repülj vele az Északi Bevásárlóközponthoz. (Szokd ezt a közlekedési formát!) Először a földszinten, majd az emeleten, kedv szerint lőfegyverrel (sok időt megspórolhatsz vele) vagy láncfűrésszel törd be a kijelölt kirakatokat, és máris tőled retteg Vice City összes kereskedője. Sőt, mostantól végre bármelyik az épületet, céget megveheted, amelyikre csak fáj a fogad.

Bar Brawl (N3 • $4000)

Néhány bártulajdonos mégsem tanulta meg, hogy a védelmi pénzt nekünk kell befizetnie, nem pedig valami biztonsági őrökkel dolgozó bandának, irány tehát újból példát statuálni. Bűnszövetkezeted két tagja is jönne segédkezni, de ha lemaradnának vagy kinyiffannának, rá se ránts, tán még könnyebb is nélkülük, mint velük. A kiválasztott bár nem fekszik messze első szállásodtól, az Ocean View hoteltól. Két őr ott pózol a bejáratánál, ezekre csak hajts rá! Miután kihívtad a bártulajdonost, hogy tisztázd a helyzetet, az igen flegmán reagál – nyugodtan lődd le a pofátlant, a halála nem befolyásolja a küldetést. Most következik a Security Kft. móresre tanítása. Igen óvatosan vadászd le a kis udvarban álló őröket, mert komoly fegyverekkel bírnak (amennyiben van nálad molotov, vagy gránát, az óvatosság szükségtelen). A jutalmad egyelőre két csillagos körözés (melyből egyet a hátad mögötti sikátorban található ikonnal el is tüntethetsz, a maradék meg majd elmúlik), két motorral elszökött őr, és egy életedre törő pénzszállító autó. Mivel a motorosok a világítótorony környékén úgy érzik, eléggé messzire jutottak, ajánlom, hogy először ezt az utóbbit lődd ki – 1000 dolcsi bónusz jár érte. Ezután fogj egy kocsit – azt, amelyikkel ide jöttél, ha közel parkoltál le, tuti, hogy eltüntette – és gázold el a maradék kettőt, de vigyázz, géppuska van náluk!

Cop Land (N5 • $10000 + Napi $5000 védelmi pénz)

Az első feladat, amelyikbe többször is beletörhet a fogad. Egyik embered csúnyán elszúrta a dolgát, és most neked kell cselekedned helyette – ám immár fokozott rendőri jelenlét mellett. Mindennek a tetejébe még Lance is velünk jön, aki azon kívül, hogy lelassít, idegesít, és halálával elszúrja a küldetést, semmire az égvilágon nem használható. Hogy bejuthass a bevásárlóközpontba, rendőruniformist kell szerezned (előtte természetesen jó, ha teljesen feltankolod magad). Ehhez ajánlatos kétcsillagnyi rosszindulatú érdeklődést magadra szabadítanod (se többet, se kevesebbet, így a legkönnyebb), ami gondolom, nem jelenthet gondot. Legegyszerűbb, ha elütsz egy rendőrt. Ha már kaptál egy kétszemélyes járőrt a hátadba, igyekezz becsalni a megjelölt garázsba! Ha a garázsajtóhoz parkolna, nyugodtan állj a kocsival odébb, de persze vigyázz, hogy ne kerüljenek ilyenkor közel hozzád! Ha a két fakabát benn van veletek együtt, máris kézhez kaptad az egyenruhád. A garázs mellett parkol egy friss járőrkocsi, használd azt, hogy a bevásárlóközpontba juss (a kocsival állj a bejárat előtti süllyesztett parkolóban lévő rendőrcsillag elé úgy, hogy forgolódás nélkül ki tudj hajtani)! Így minden gond nélkül besétálhatsz a katonák által őrzött kávézóba, és befejezheted, amit Mike félbehagyott. Ezután azonban fuss, rohanj, iszkolj, ahogy csak tudsz – az ötös körözés nem vicc. Ha nem muszáj, ne foglalkozz a visszalövöldözéssel, ha elfordulsz, úgyis terem a megöltek helyébe kétszer annyi! A szerencsétlen Lance-t valószínűleg elhagyod, de ezzel se törődj, majd a kocsival felszeded. Ha már mindketten a volán mögött ültök, és egy csillaggal kevesebb is nyomja válladat, ajánlom, hogy a lehető legrövidebb úton siess haza, és csak a bozótosban rejtőző újabb csillagot használd fel. A Pay 'n Spray hatósági járműveket hagyd békén, kocsit váltani a körzet lezárása miatt igen nehéz, a sikátorokban lévő ikonért pedig többet kell kóvályogni, mint amennyi haszna van. Háromszintű körözéssel már puszta kikapcsolódás hazafurikázni. Miután mindezt végrehajtottad, a város immár látja benned az erőt, és tiszteletének jeléül napi 5000-et helyez majd el a villád bejáratánál. Végre teljhatalmú ura vagy Vice Citynek!

Cap the Collector (N3 • $30000)

Miután teljesítettél minden mellékküldetést, és az összes jelentős gyár, klub, szalon (nyomda) neked tejel, Sonny Forelli végleg megelégeli, hogy amellett, hogy kihagyod az új üzleteidből, még a tartozásod sem adod meg neki. Eljön, hogy behajtsa, ami szerinte őt illeti. Te azonban ezt egészen másképp fogod fel: ez a város immár a tiéd, és nem engeded, hogy bárki belepofátlankodjon az üzletedbe! Először a hamisítóüzemedből szedik ki a pénzt, a küldetés itt kezdődik. Ajánlatos egy megfelelően gyors kocsival, vagy helikopterrel nekilátni, a teljes életerőt és pajzsot pedig felesleges is említenem. A következő állomást, az autószalont legjobb, ha kihagyod, és egyből a Malibuhoz sietsz. Ha meglátod a crossmotoron száguldó maffiózókat, azonnal eressz beléjük egy tárat, vagy kettőt, lényeg, hogy ne tudjanak rá válaszolni, mert akkor nagyon csúnyán fogsz járni. Ugyanez vonatkozik a maradék két behajtóra is. Ha türelmetlen vagy, eléjük mehetsz, de ha szeretsz unatkozni, a klubnál is bevárhatod őket. Eljött az ideje, hogy végleg tisztázd Sonnyval: ha újból munkaviszonyt szeretne köztetek, akkor most már csak ő dolgozhat neked!

Keep your friends close! (N4 • $30000)

Elérkezett hát az utolsó megmérettetés ideje. Ha csörög a mobilod, ne vedd fel, amíg nem vásároltál Philnél







egy minigunt, nem tankoltad tele magad, és nem mentettél a villádban! Ha ezt megtetted, akkor csak nyugodtan. Lance és Rosenberg – ki-ki vérmérsékletéhez illő hangnemben – közli veled, hogy Sonny eljön a pénzéért. Hát legyen, még jó, hogy van egy hamisító üzemed – igazi pénzt nem fog látni, főleg nem annyit, amennyit követel. Hűvösen átnyújtod ex-főnöködnek a táskákat, Lance-ről azonban kiderül, hogy oldalt váltott, és készségesen tudatja a maffiával a valódi helyzetet – ami a vele való viselkedésedet tekintve nem is meglepő. Te higgadt maradsz, mint mindig, hisz úgysem akartad átvágni Sonnyt – csak felidegesíteni, mielőtt megölöd. Első teendőd, hogy megvédd széfedet Forelli embereitől. Csak állj komótosan az asztalod mögött, kezedben a minigunnal, és ha betolja a képét valamelyik maffiózó, lyukaszd ki! Következő fázis: végezz Lance-szel. Ehhez is csak a szobád ajtajáig kell elmenned, és ott elegáns ívben végighúznod a fegyvered Mr. Vance társaságán. (Ha elszúrod, az áruló a tetőre menekül, és így egy kicsit több erőfeszítésedbe kerül a megbüntetése.) Már csak egy teendőd maradt: leszámolni Sonnyval, és akkor végre teljesen a magad urává válsz. Ehhez a bejárati ajtó környékét kell megsoroznod. Ez volt hát a technika, mellyel a város, és tán egész Florida urává válhattál. Ez volt hát minden idők egyik legnagyszerűbb akciójátékának fináléja. Érezd jól magad továbbra is Vice Cityben – találhatsz még itt néhány különleges helyet és érdekes embert!

PHIL CASSIDY

Gun Runner (N3 • $2000)

Phil úgy tűnik, megkedvelt a Malibuban kitervelt bankrablás után, csak épp szerepet tévesztve most ő ad neked feladatot – bár tekintsd inkább baráti szívességnek a mexikói fegyvercsempészekkel (mint konkurenciával) való leszámolást, és egyúttal a néhány különleges mordály beszerzését. Az időzíthető gránátokat mindenképp vedd fel, ezek nélkül a küldetés ötös nehézségi szintű. Így azonban csak ki kell figyelned a térképen a fegyverszállítmányok útját, letenned eléjük egy gránátot, és a megfelelő időben azt detonálnod! A ládákból kihulló stukkereket kötelező felvenni – de nincs mitől félned, általában jobbak, mint amilyeneket magadnál hurcolsz. Elsőre nem valószínű, hogy makulátlanul sikerül mind a négy fegyverkereskedőt eltenned láb alól – főleg, hogy a munkádat az első két kocsi után rengeteg robogós-bőrdzsekis fickó is nehezíti, akik mennyiségüknél fogva pillanatok alatt ki tudnak lyuggatni, ha kiszállsz a kocsiból (egyébiránt 100 dolcsi bónusz jár értük fejenként, amiért ekkor már nem igazán érné meg a bőrödet vásárra vinni). Én őszintén szólva tankkal oldottam meg a feladatot – azzal gyerekjáték, hisz csak neki kell hajtanod a kocsiknak, vagy hagyni, hogy beléd jöjjenek. Eddigre már legalább egyet hasznos valamelyik garázsban tartani, úgyhogy ha még nem tetted volna meg, hát ez előtt a küldetés előtt szerezz egyet – nem olyan nagy ördöngösség!

Boomshine Saigon (N2 • $4000 + Extrém nehézfegyverzet vásárlási lehetőség Philnél)

Militarista barátod épp holtrészegen bombát készít – ahogy az egy megviselt veteránhoz illik. Vietnámot úgy tűnik, egész ép bőrrel megúszta, ám most eltompult agyával sikerül lerobbantania a fél karját. A te felelősséged lesz, hogy kórházba szállítsd, lehetőleg még halála előtt. Ez önmagában nem egy nagy feladat, ám akármit is küldött a bomba a levegőbe, te tekintélyes adagot kaptál belőle, így kissé megváltozott képi körülmények között kell vezetned. Ráadásul igazából nem is a kórházba, mert ott túl sok a zsaru meg a... vietkong – az új cél Phil magándokija. Hálából ezentúl igen kemény pénzekért hajlandó neked árusítani egyszemélyes tömegpusztító fegyvereit.

BANDAHÁBORÚK

UMBERTO ROBINA

Stunt Boat Challenge (N2 • $1000)

Umberto tehát az Avery megbízására felszított konfliktus kubai oldalának egyik prominens alakja. Tipikus nagyzoló idióta, aki a lelke mélyén tudja magáról, hogy egy senki. Veled alakított párbeszédei újabb, eddig felfedezetlen színfoltjai az akciójátékok műfajának. Természetesen mielőtt alkalmazna, be kell bizonyítanod, hogy neked van „big cojones". Szerencsére kevéssel is beéri – ha el tudod vezetni a sportmotorcsónakot, már bizonyítottad is erélyes férfiasságodat. Van benned több is! A pályára bőven elegendő időt kapsz, csak az ugratásokat nem szabad elszúrnod egyszer sem. A hajó kézifékkel sokkal jobban fordul (tudod, mint a motor), úgyhogy ha arra van szükség, inkább fékezz le, és tedd irányba, minthogy utána elvétsd a célt!

Cannon Fodder (N3 • $2000)

Csak egy kávéra ugranál be, és máris munkába fognak! No rendben, egy kis haiti-irtás belefér. Szedj fel egy tűrhető négyszemélyes kocsit (vagy egy Maverick helikoptert), várd meg, amíg a kubaiak beszállnak, majd hajts a csatatérre! Kiszállva egy géppuskasorozattal robbantsd fel a barikádként keresztbeállított Voodoo-t, és máris végeztél a haitibeliek első turnusának felével. A kapu takarásában megbúvóval vigyázz! A mesterlövészt egyetlen lövéssel simán lekaphatod, a kirohanók lemészárlására pedig engedd előre társaidat. Az udvarba érve sajnos muszáj némileg megritkítanod a kékruhás delikvenseket, ellenkező esetben a furgon, melyet a kávéházba kell visszavinned, feketén füstölögve fog innen kiérni, és a már intenzíven körözö rendőrök nem kímélik majd! Szóval, ha már nem fenyegeti közvetlen veszély az autót, pattanj be, hajts át a kint álldogálókon, és nézd meg a térképen a legrövidebb utat a kávézóhoz!

Naval Engagement (N4 • $4000)

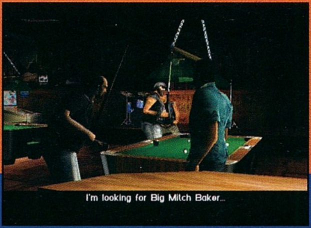
Kissé mókás, ahogy Umberto neked támad kétszínűséggel vádolva, akkor is, ha még egy küldetést sem teljesítettél a haiti oldalon. Bár eszedbe sem jut bocsánatot kérni – sőt! –, értékedet ismerve mégis végre egy igazi feladattal bíz meg. Hajts le a partra, és pattanj be Rico hajójába, ő majd vezet, te csak húzd a ravaszt, ha odaértek. Kezdetnek robbantsd fel mindkét jachtot, ettől a parton ácsingózó rapper banda tagjai is kifekszenek. Partot érve a kerítés mögül módszeresen lőj ki mindenkit, majd szedd fel a csomagokat!

Visszanézve láthatod, ahogy a tökös kubai sorsát egy kézigránát épp megpecsételi – naná, hogy nem lesz ilyen egyszerű, főleg immár négyes körözéssel a nyakadban. Kerülj a ház háta mögé, és onnan ki az útra. Ha nagyon lemerültél egészségügyileg, akkor ugorj haza – két sarokra laksz innen – feltöltődni, és egyúttal kapj fel némi lőszert meg egy sportkocsit is (a helit most nem ajánlanám, de kockáztathatsz – csak víz felett ne menj vele, ellenkező esetben, ha lángra kap, kiugorhatsz). Amennyiben minden rendben, csak pattanj be a parkolóban álló autók egyikébe, és igyekezz kihúzni Umbertóig!

Trojan Voodoo (N4 • $10000)

Ha a haitibeliek összes küldetését teljesítettük, akkor Umberto érdekes módon ujjongva fogad – a korlátozás eggyel elcsúszhatott. Ezúttal végső leszámolás következik, egy – Umbertóhoz mérten – ravasz tervbe ágyazva. Pattanj be Pepével abba a kocsiba, amelyikkel idejöttél, majd keressetek egy Voodoo-t! Ha valami haitit akartok kirángatni, az is megteszi, de amennyiben út-







közben nem jönne veletek szembe egy sem, Poulet néni kunyhójánál mindig ott parkol egy (gépfegyver kíséretében). Innen pár lépésre várakoznak a többiek, és ha megérkeztünk, indul az akció. Minden simán halad, az idióták nyugodtan beeresztenek minket ezekben a kocsikban a második küldetés helyszínére (ha a vánszorgás untat, a duda gombbal kezdd el pattogtatni a kocsit!) nem is tudván, mekkora hibát vétenek. A belső udvarba érve nyírj ki mindenkit, és az épületben is járj el hasonlóan! A bombák telepítését kezdd a leghátsó emeletivel, majd sorban járj végig rajtuk a raktárban. Eztán rohanj ki a bejárati kapuig – ügyelve a haitibeliekre – majd fordulj jobbra, és szaladj fel a lépcsőn a tetőre, innen pedig az utca irányába! Fontos, hogy pont erre, mert ha lejár az idő, és te még a közelben vagy, ezek a különleges anti-teamkiller bombák nem robbannak.

A sikeres befejezést követő telefonhívások után többé nem tanácsos Kis Haitiben járnod-kelned!

AUNTIE POULET

Juju Scramble (N3 • $1000)

A voodoo boszorkány, Poulet néni legalább annyira eredeti karakter, mint Mr. Cojones. Tudatodat manipulálva kemény küldetéseket bíz rád kevés pénzért, de nem tehetsz semmit ellene... nem tehetsz semmit ellene! Igazából az első feladat a leghúzósabb, de kis szerencsével így is teljesíthető elsőre. A csomagok rendőrök előtt történő begyűjtése ránézésre egyszerűnek tűnik, ám a kommandósok már az első táska után lefülelnek, és így folyamatos, zavaró jelenlétük mellett minden egyes felvétel után két csillag az ajándékod – összesen pedig három táskát kell meglovasítanod! Szerencsére az összes csomag Little Haitiben helyezkedik el, egyikért sem kell pár száz méternél messzebb menned, és ebben a körzetben két csillapító csillag is található. Gyors kocsi, gyors reflexek, és már szinte kész is!

Bombs Away (N3 • $2000)

Újabb küldetés, amellyel a gyengébb térérzékeléssel valamint repülővezető-készséggel megáldottak fognak szenvedni egy keveset, még ha csak távirányítós repülőről való bombadobálásról van is szó. Összesen három repülő, de végtelen számú bomba áll rendelkezésedre. Legjobb, ha a kubaiak fölé szállva először a középső hajójukra dobsz bombát, és ha szerencséd van, az láncreakcióban felrobbantja a mellette állomásozó többit is, és még a parton is arat egy keveset. Ha nincs, akkor a kubaiak - csónakjaikba bepattanva - menekülésbe fognak. Ekkor sem lehetetlen őket elintézni, ám az, hogy folyamatos mozgásban vannak, és még tüzelnek is rád, némileg megnehezíti a dolgod. Amíg a közelükbe érsz, maradj magasan, de ha már felettük jársz, bucskázz alá, hogy eléggé pontosan ejthesd le a rakományodat (vigyázva azért, hogy a detonáció ne vigyen magával)! Ha azonban a hajókkal végeztél is, egy muchacho még maradt – ő előre letárolt útvonalon, a szárazföldön menekül hermészével, tehát csupán elé kell hajtanod, és megkínálnod az utolsó adaggal. Nem olyan egyszerű ez, ám szerencsére a sámán néni itt lakik a szomszédban, és a te életed nincs közvetlen veszélyben, úgyhogy bármikor elölről kezdheted.

Dirty Lickin's (N2 • $5000)

Utolsó munkád csupán aljas lövöldözés a távolból. Mesterlövészpuskáddal foglalj helyet az épp' dúló utcai harccal szemben lévő háztetőn, és kezdd el ritkítani az épp' ellenségként azonosítandó kubaiakat! Pontosan és gyorsan kell dolgoznod, de ha már járt Quake a kezeden, fél perc alatt nevetve teljesíted!

V-ROCK KÜLDETÉSEK

LOVE FIST

Love Juice (N2 • $2000)

Miután Cortez ezredes a nyílt vizekre távozott, Kent Paul félretéve veled kapcsolatos negatív emlékeit bemutat az épp a városban turnézó überkemény angol rockbandának, a Love Fistnek. Abszolút sztereotip társaság, azaz félmeztelenül tépik a gitárt, és alapvető szükségleteiket a drogok és a nők ki is elégítik. (Bár a '80-as évekre a rockbandák jelentős hányada már valóban ennyit jelentett a kezdeti, Doors, 'Zeppelin és Deep Purple fémjelezte dicsmenethez képest.) A te feladatod lesz, hogy ezeket biztosítsd. Fogj egy sportkocsit, és állj vele a kijelölt körbe, majd miután dudáltál, várd be a dealert! A fickó üzletpolitikája meglehetősen érdekes, ugyanis mihelyt megkapta a pénzét, motorra pattan, és megpróbál elszelelni (az utolsó alternatíva ebben a kategóriában), de alattad persze ott lapul a gyors sportkocsi, úgyhogy fél perc alatt elütheted, és felkaphatod az áruját. Ezután már csak a nő kell – bár Mercedes szerint a Love Fist énekese impotens, legutóbbi szívességedért hálából mégis hajlandó őket bevállalni. A gyors sportkocsi állandóan legyen alattad, mert miután beszállt, időre kell leszállítanod a fiúkhoz!

Psycho Killer (N2 • $4000)

Ez után a meglehetősen megalázó küldetés után testhezállóbb feladattal ruháznak fel. A csapat életét fenyegető pszichopatával kell leszámolnod. Szállj be a banda kocsijába, és hajts a Rock Cityhez, majd ott várd meg, amíg a transzvesztitának öltözött elmebeteg már nem tudja türtőztetni magát, és lelövi a biztonsági őrt! Ezután tisztességes autósüldözés következik, amelynek során a térkép végre nem jelöli az üldözött pozícióját. Az első kanyarban azonban a fickó mindig elfordul balra, és nagyjából az utca feléhez érve eléték is hajt egy kukásautó. Na, ekkor kell cselekedned! Lökd neki teljes erőből. Ha nem borulna fel, az se nagy gond, kaptál ahhoz elég időt, hogy kiszállj, és lyukasra lődd a géppuskáddal!

Publicity Tour (N3 • $8000)

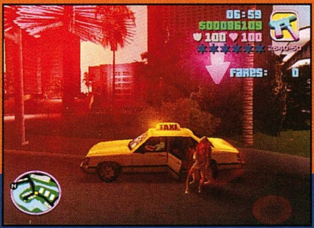
Ha megszervezted a motoros bandával a védelmet, már csak el kell vinned a srácokat a koncertre. Kent Paul pánikolása azonban nem volt alaptalan – hiába sült kocsijában a szemed láttára feketére, a pszichopata mégis él, és most az együttes verdájába bombát szerelt, amely akkor lép működésbe, ha túlságosan lelassítasz. Hajtanod kell tehát, ahogy csak tudsz. Irány ki a főútra, annak is lehetőleg a közepére, és itt cirkálhatsz fel-le! A koncentrálást meglehetősen nehezíti a Love Fist bomba hatástalanítása közben lökött kretén szövegelése, de ha fel is robbansz, legalább előtte egy jót röhöghettél. Ha sikerül kihúzni, amíg hátul rájönnek, hogy melyik zsinórt kell elvágni, újabb poén a cél helyszíne. A koncert a V-Rock stúdiójától nagyjából 20 méterre helyezkedik el, de milyen snassz is lett volna gyalog menni.

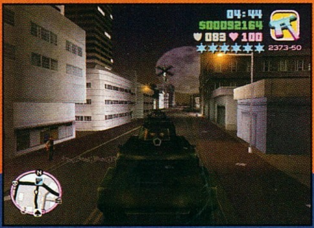
BIG MITCH BAKER

Alloy Wheels of Steel (N2 • $1000)

Kent Paul ötlete, hogy a Love Fist koncerten a védelmet a helyi motoros banda biztosítsa. Törzshelyük a közeli rockkocsma, így pillanatok alatt felkeresheted őket. Vezérük, Mitch Baker azonban úgy tűnik, Kent Paulnak tenne szívességet utoljára – tehát előbb bandataggá kell válnod, utána lehet szó ilyesmiről. Ehhez első lépésnek egy rövidke verseny keretében meg kell mutatnod, hogyan ülöd meg a motort. A szerencséd az, hogy a többiek pocsékul – szinte minden jól gyorsító szakasz után következő kanyarban belerombolnak a szemközti ház falába, így elegendő, ha te egyszer sem teszel ilyesmit, és máris nyert ügyed van. Kis szeren-







› INGATLANBEFEKTETÉSEK

Boatyard • Ára: $10000 • Napi maximum bevétel: $2000

A létező legolcsóbb befektetési alap megvásárlását követően két... vidám és nyugodt ember fogad, ám te valószínűleg hamar kizökkensz ebből az állapotból, ha a vízre eresztett csónakba bepattanva megkísérled végigvinni az egyetlen elérhető küldetést. Némi gyakorlás után a kiszabott két perc alatt a checkpointok ugyan teljesíthetők, ám ne számíts olyan könnyű menetre, mint amilyen Ricardo vagy Umberto hasonszőrű küldetéseiben várt. Az a 2000 is, amit majd a kikötő termel, pont annyi, amennyiért nem fogsz nap, mint nap leruccanni. Ellenben ha profi vagy a csónakázásban, ugorj neki a Checkpoint Charlie-nak újra meg újra, mert ha megdöntöd előző eredményeidet, egyre magasabb jutalom vár.

Cherry Popper Ice Creams • Ára: $20000 • Napi maximum bevétel: $3000

Vice Cityben úgy tűnik, semmi sem az, aminek látszik, ám fagylaltgyártással (ráadásul ilyen névvel) drogterjesztő-hálózatot fedni már igen morbid ötlet. Mindenesetre, ha kéznél a lehetőség, ne a jégkrémekkel próbáld sikeressé tenni a céget! Fogd a jó öreg Mr. Whoopee-t, és bonyolíts le 50 üzletet, hogy a cég kamatozzon! Ehhez meg kell állítanod lehetőleg valamilyen „magas népsűrűségű" területen az autót, és a duda segítségével bekapcsolni a jól ismert zenét – csak úgy seregleni fognak a fogyasztók. A lényeg, hogy ne maradj sokáig egy helyen, mert akkor a rendőrök kiszúrnak. Ha már egy csillagot kaptál, állj odébb, és ha elmúlt, kezdd újra! A közeli Starfish Islandben van a legnagyobb potenciál!

Kaufman Cabs • Ára: $40000 • Napi maximum bevétel: $5000

Ha a Kaufman Cab legújabb tulajdonosává váltál (Vercetti Gang – eszméletlenek ezek a bejátszások), többet nem veheted félvállról a taxizást! Ha profitot akarsz, le kell számolni a konkurenciával, melynek pofátlansága nem ismer határokat. Láthatod magad is, ha mész egy kört a garázs sarkában parkoló kocsival: ezek ellopják a te ügyfeleidet! Zúzd össze a tolvajtaxit, de az utas életét kíméld meg, és az könyörögni fog, hogy veled utazhasson – csak ne bántsd! A második küldetésben immár direktben megy a harc. Végezned kell három ellenséges taxival – hogy ezt a Cassidy-féle detonátoros gránátokkal vagy egyszerűen géppuskával teszed-e, rád van bízva. A rivális társaság azonban nem habozik válaszolni. Kihívnak egy elhagyatott terepre Mercedes nevében fuvarért telefonálva – te persze kimész, és a csapda bezárult. Egyszerre tíz vérszomjas sárga autót küldenek rád, neked azonban csak annyi a dolgod, hogy egy percig életben maradj. Ez nem lehet gond, ha folyamatosan manőverezel köztük, és nem mész a víz közelébe, ám ha az idő lejárt, megérkezik a főellenség: maga, a zebrataxi. Te persze nem tartod be a szabályokat, és egy elegáns gépfegyversorozattal megpecsételed riválisaid üzletét – csak egy maradhat! Gondoltad volna, hogy Vice Cityben a taxizás a legvéresebb üzletág?

Sunshine Autos • Ára: $50000 • Napi maximum bevétel: $90000

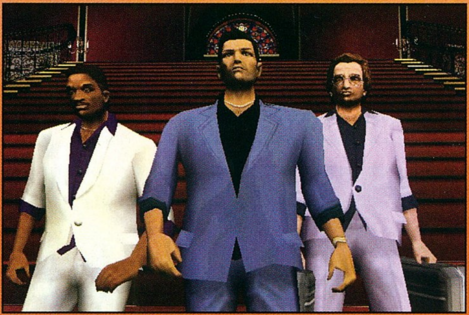
Ajánlom, hogy ezt az üzletet vedd meg először, mert fél óra alatt képes visszahozni az árát. A srácok itt, mint mondják: kreatívak, és tőled is ilyen vezetést várnak el. Ez a kreativitás elsősorban az áru beszerzésében nyilvánul meg. Az alagsori garázsoknál találsz egy listát, amely a keresett kocsikat tartalmazza. Ezeket szerezd be kreatívan, és 20000-rel, valamint egy különleges járművel gazdagodsz. Egymás után négy különböző listát találhatsz itt, és ezekből csak az utolsó tartalmaz nehezebben beszerezhető darabokat, mint például a golfkocsi, a reptéri csomagszállító, vagy különböző bandaverdák. A négy közül egyik sincs olyan nehéz, mint a GTA3 két Import/Export garázs listája – nagyjából egy óra alatt teljesíthetők, és máris 80 ezer dollárt hoztak a konyhára, ám ez még nem minden. Hat, szintén ranglétrán elhelyezkedő versenyt is teljesíthetünk, melyekre a garázs mellett felfüggesztett térképnél jelentkezhetünk, és összdíjazásuk 74400 dollár. Ajánlom, hogy a listák teljesítése után nevezz be rájuk, mert az utolsó jutalmad olyan sportkocsi, melylyel még a legdurvább futam is jócskán megszelídül (márpedig akadnak itt igen kemények)!

Film Studio • Ára: $60000 • Napi maximum bevétel: $9000

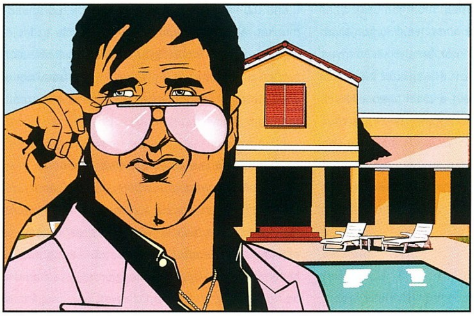
Ez az a hely, ahol a leghangosabban fogsz röhögni – nem itt a legkiválóbbak a poénok, de a legharsányabbak mindenképpen. A külsőleg Spielbergre ütő pornófilmrendező szövegei, sőt, az összes párbeszéd minden eddigi akciójátékot ütnek. Szóval belecsöppentél egy haldokló filmgyár életébe – hogy fellendítsd az üzletet, először is színésznőre van szükséged, erre a szerepre pedig Candy Suxxx a legmegfelelőbb. Már Cortez partiján is láthattad a szakállas cápamániással együtt. Menj el érte, lődd le a jelenlegi, kötekedő futtatóit, majd próbálj szerencsét Mercedesszel is – ő, nem fog nemet mondani.

Ezt követően már csak némi hátszelet kellene biztosítanod a filmnek. A hirdetést – nézz csak rá a plakátra – nem vállalja senki (ahogy Steve mondja: túl... képzeletszegények), de Tommynak szerencsére mindig támad valami jó ötlete. A komplexum hátsó részében található hidro-Dodó lesz a röplapok terjesztésére szolgálatos eszköz. Mint már mondtam, kirívó antitalentum vagyok szimulátor-téren, és nekem már egy ilyen borzalmasan sarkított repülőmodell is megfekszi a gyomrom, ezért iszonyúan sokat kínlódtam ezzel a küldetéssel, de végül egész megkedveltem a járgányt. A Dodó átszabott irányítására rá kell érezni – neked ez lehet, hogy gyorsabban megy majd. Lényeg, hogy ne ütközz neki semminek, ne végy túl éles kanyarokat, de ne félj lejjebb, vagy följebb engedni a gépet! A checkpointokat megfordulva kezdd a leghátsóval, a motorpálya felett lévővel, és innen a többi már adja magát. A kerozinra nem kell igazán ügyelned, de ha sokszor elszúrod a pontokat, inkább kezdd újra! Légy türelmes, ha huszadikra sikerül, akkor már megelőztél. A filmezés mellett a közvéleményt ellened hangoló politikusokra is figyelned kell, és most a likvidálásnál egy sokkalta elegánsabb módszerrel állíthatod félre az utadból a kellemetlenkedőt. Candy készségesen vált pár szót a fickóval – neked csak le kell fényképezned az álszent miniszterjelöltnek a pornószínésznővel történő társalgását. Pattanj be az udvarban fekvő sparrow helikopterbe, és kövesd a limuzint. Szállj le a szemben lévő szálloda (amelyen éjszaka azok az erkölcstelen alakzatok rajzolódnak ki) magas teraszára, és jól ráközelítve készítsd el a fotókat. Ifjú paparazzóként máris megtapasztalhatod a szakmában rejlő izgalmakat, ugyanis ötcsillagos körözést kaptál a nyakadba. Repülj vissza a filmgyárba, amilyen gyorsan csak tudsz, lehetőleg magasan, és ne a víz felett! Ha van egy kis szerencséd, nem lőnek le.

Ami ezután jön, az igazán remek móka. Versenymotorral kell felhajtanod az egyik belvárosi irodaházba, és felliftezve onnan háztetőről háztetőre ugratni, hogy végül egy hatalmas reflektor segítségével Candy Suxxx szilikonmelleit kivetíthesd a szomszédos felhőkarcolóra. Az egyik legélvezetesebb küldetés, csak arra kell ügyelned, hogy lehetőleg még délután kezdd el, mert reggel hétig mindenképp be kell fejezned, és így lesz elegendő időd, hogy pontosan bemérd az ugratókat, és ha esetleg el is szúrnád, még beleférjen egy újrakezdés (ha túl korán érsz oda, akkor viszont a kezdés automatikus 5-re tolódik). Nem nehéz, de roppant mód élvezetes – igazi mintaküldetés, és végre Vice City filmiparát is helyreállíthatod vele!



INGATLANBEFEKTETÉSEK



Print Works • Ára: $70000 • Napi maximum bevétel: $8000

Mit is nyomtathatnak egy Vice City-i nyomdában? Könyveket? Újságot? Naná, hogy nem. Vettünk egy pénzhamisító üzemet, amelynek a működéséhez először is meg kell teremtenünk a hátteret – többnyire mintákkal. Az első feladatunk Kent Paul felkeresése lesz, aki mint tudjuk, minden téren meglehetősen jól informált. Használd nyugodtan a rendelkezésedre álló taxit, miután kihúztad barátodból a szükséges tényeket, úgyis pillanatok alatt foghatsz egy új kocsit. Ha sikerült, hajts a dokkokhoz, és ott fel a hajóra. Itt a már jól ismert biztonsági őrök társasága fogad – gépfegyverrel a kezedben indulj a tat felé, és ott a lépcsőkön fel a hídra. Ha itt is megkaptad a híreket, a biztonsági őrök fokozottan aktív jelenléte, valamint kettes szintű körözés mellett kell azokat visszajuttatnod a nyomdába. Nem lehet gond!

Már tudod, mikor és hol szerezhetsz mintákat – csak maga az akció van hátra. Mielőtt nekilátsz a küldetésnek, szerezz pajzsot (háztető) és egy relatíve gyors kocsit! A futár helikopterrel érkezik a dokkokhoz, és neked ott kell lenned a fogadásán. Ha kiértél, vigyázz a csinibabákra – jelenleg ők az ellenfelek, és igen súlyos mordályokat melengetnek a keblükön! Ha a futár megérkezett, csak simán lődd le (ha már kocsiba szállt, akkor autóstul), vedd el a táskáját, és tépj el. Nem olyan könnyű feladat, mint amilyennek hangzik, egy kis szerencse szükséges hozzá. Ha a kettes körözés mellett visszavitted a mintákat, a Print Works napi 8000-et hoz majd a konyhára (mi tagadás, nagyon sovány ütemben nyomják a pénzt).

Malibu Club • Ára: $120000 • Napi maximum bevétel: $10000

Ha eljutsz odáig, hogy megveheted a saját night clubodat, már tényleg a lábaid előtt hever a város (fontos, hogy ha végig akarod játszani a sztorit, kötelező eljutnod idáig a többi ingatlant szintén megvásárolva). Ennek ellenére, a Malibu küldetései újabb grandiózus pénzszerzési akció köré csoportosulnak, ez azonban sokkal inkább ki-, mint befektetés. Nevezzük nevén: bankrablás. Ehhez először is kis, ám hatékony csapatot kell szervezned magad köré. Elsőként egy széftörőre van szükséged, és Ken szerint a legjobb épp a börtönben senyved. Tedd el a fegyveredet, és szép nyugodtan sétálj be a közeli őrsre. Az öltözőben öltsd magadra a rendőruniformist, menj fel az emeletre, kapd fel a hidden packet és a cellaajtót nyitó mágneskártyát, majd baktass le az alaksori börtönbe. Cam rezignáltan veszi tudomásul, hogy újból kiszabadították, te azonban jobb, ha élénk maradsz, mert négyes körözést kaptál a nyakadba. Remélhetőleg valami gyors kocsival parkoltál a rendőrség elé, amellyel pillanatok alatt eljutok a közeli Pay 'n Spraybe. Ezt követően már csak haza kell fuvaroznod újdonsült alkalmazottadat.

Bankrablás során a konkrét értelemben vett rabló személye igen fontos szereppel bír. A túszok csöndben tartására és az esetleges lövöldözésre pedig keresve sem találhatnál jobb embert, mint egy Vietnámot megjárt fegyvermániást, és a közelben ezt Phil Cassidy testesíti meg. Ahhoz, hogy beszerezd, csupán egyszerű kis lőgyakorlatot kell végrehajtanod (a PS2-eseknek legalább ez biztos nehezebb volt), amelyet, ha már egyszer is sikerült 500 feletti pontot elérned a Moorhuhnben, simán teljesítesz.

A harmadik ember a sofőr. Bár Rosenberget is majd felveti a bátorság és vezetési tudás mostanában, mégis jobb, ha profit alkalmazol e célra. Phil szerint Hillary a legjobb választás, aki afféle túlsúlyos csendes őrült, és ráadásul csak akkor hajlandó neked dolgozni, ha jobban vezetsz nála (igen, így tényleg sok értelme van alkalmazni). A nem épp' azonos teljesítményű járgányok és a kettes körözés mellett ez bizony nem lesz könnyű menet (akinek persze az autóverseny sikerült a Mafiában, az ezen jót röhöghet). Csak annyit tanácsolhatok, hogy maradj higgadt, és folyamatosan koncentrálj az útra! Az ötödik checkpoint környékén valahogy ki kell löknöd Hillaryt, és utána nem szabad hibát vétened! Próbálkozhatsz az út eltorlaszolásával is (ilyenkor legalább 50 méterre a kezdőponttól helyezz el kizárólag egy kocsit, mert a program csak így hagyja meg), vagy bekészíthetsz magadnak egy Cometet (ha abba átszállsz, a verseny akkor is érvényes, csak a lemaradásod hatalmassá válik), és még kombinálhatod is a kettőt (Comettel torlaszolod el az utat), de nekem végül a sima módszerrel sikerült. Eljött hát az akció ideje. Szállj be a taxiba, hallgasd a többiek hülyeségeit, és közben vezess a bank elé. Itt fogj még egy négyszemélyes, lehetőleg minél gyorsabb kocsit, és állítsd a bank hátsó parkolójába! A bokorban öltözzetek át, majd nyomás befelé! Miközben Cammel a széfhez siettek, vigyázz a két biztonsági őrre! Kiderül, hogy Cam nem képes megbirkózni a feladattal, és ide kell rángatnod az igazgatót (manager), hogy megtudd a kombinációt (gyakorlatilag az egész a Mafia 19. küldetésének forgatókönyve alapján zajlik, csak sokkal primitívebb megvalósításban, de ehhez a stílushoz persze ez illik). Miközben érte mész, újabb két őrrel kell leszámolnod! Ha lekísérted a fickót, hagyd ott őket, és nézd meg, mi a helyzet Phillel. Naná, hogy valaki rátaposott a riasztóra. A SWAT-esek csak akkor érkeznek, ha rámész a lila körre, így addig van időd felvenni az első emeleten lévő pajzsot, amennyiben szükségesnek látod. Ezt követően a kommandósok a tér minden irányából elözönlik a bankot (kivéve alulról). Lelövésük sorrendje tetszőleges, de szerintem a közelebbitől a távolabbi felé a legkifizetődőbb módszer. Mihelyt lehetőséged adódik a kitörésre, lódulj (előtte válts egykezes fegyverre, hogy sprintelhess)! Kinn Hillary hősies halált hal, hogy az idegtépő verseny hasznát veszítse. Ha a taxiba való beszállást túl kockázatosnak találnád, slisszolj el oldalt az épület háta mögött hagyott kocsihoz, majd azzal a Pay 'n Spraybe. Nem lesz könnyű, (de igazán nehéz sem), azonban ha összejött, ötvenezerrel, valamint a Malibu környékén további napi tízzel gazdagodsz!

Pole Position Club • Ára: $40000 • Napi maximum bevétel: $4000

A helyi sztriptízbárt már csak maffiafőnök image-ed teljessé tétele miatt is érdemes birtokba venned. Nem nyersz vele ugyan sokat, de ehhez az életstílushoz egy ilyen ingatlan is hozzátartozik. Ahhoz, hogy profitáltasd, nem kell teljesítened küldetéseket, csak az egyik hátsó szobában tíz órán keresztül 600 dollárt elköltve végig kell ülnöd egy táncosnő műsorát. Alighanem efféle poligonból alkotott kockafenék monoton táncára vágynál legutoljára - és ennyi idő alatt még a világ legkielégítetlenebb embere is elunja az életét – de a pénzedet kényelmesebben végső soron nem is tudnád fialtatni.



cse is kell hozzá, de az esélyeidet jelentősen növeli, ha ráérzel az Angel (ezek állnak a kocsma mellett, úgyhogy gondolom, ilyet fogsz használni, de a Freeway sem különbözik ettől sokban) irányítására. Annak ellenére, hogy motorról beszélünk, a kézifék folyamatos használatával lehet a legprofibban venni a kanyarokat.

Messing with the Man (N4 • $2000)

Második lépés: meg kell mutatnod, milyen vagány srác vagy. Ajánlom, hogy még mielőtt a küldetést felvállalnád, szerezz kétcsillagos körözést, úgy gyorsabb dolgod lesz. Ha kiléptél a kocsmából, hagyd a motorokat a fenébe, kezdj el egyszerűen lőni mindenre, ami mozog körülötted. Nem feltétlenül nagy kaliberű fegyverrel, mert elsősorban a találó töltények számítanak, nem pedig az okozott kár. Kocsik, gyalogosok, rendőrök, rendőrautók – semmit se hagyj ki, és persze közben folyamatosan rohangássz, hogy a rohamosan növekvő körözési szinted ellenére se tudjanak levadászni! (Csináld ugyanazt, amit akkor szoktál, ha valamelyik küldetésen felidegesíted magad!) Vész esetén a kocsma hátsó felénél lévő garázsban találsz egy pajzsot. Ha sikerült, a család tagja vagy – a poén csak az, hogy a szokásostól eltérően a rendőrcsillagaid most nem tűntek el. Szaladj fel a szemközti ház tetején lévő kunyhóba menteni, és gondjaid a visszatöltéssel megoldódnak – előtte azonban itt a remek lehetőség, hogy szerezz egy (újabb) tankot! Ha már úgyis itt a fél hadsereg, felesleges lenne kihagyni.

Hog Tied (N4 • $4000)

Ennyit Mitch ígéretéről, miszerint itt a saját dolgát senki sem végezteti mással. Mindenesetre, ha visszaszerzed ellopott motorját, áll a szerződés, védelmet biztosítanak a Love Fist koncertjén. A kocsmával szemközti kirakatban árválkodik egy PCJ 600, ez tökéletes eszköz a tolvajbanda fészkébe való behatolásra. A lila pont ugyanis jelen esetben nem magát a célt, hanem a lépcsőt jelenti, amelyen egy gyors motorral végigszáguldva be lehet ugratni a bázisra. Miközben a motor a levegőben van, ügyelj rá, hogy kicsit lenyomd az orrát, különben leérkezve hatalmasat fogsz esni! A lövöldöző tagokkal ne is törődj, szánkázz le a lépcsőn a motorral, majd onnan a belső udvarba ugratva hajts a jobb hátsó garázshoz – itt vár rád Mitch motorja. Kifelé már akad egyszerűbb út is. Ha felültél a járgányra, akkor a kezdőirányhoz képest újból az udvar jobb hátsó sarkába kell hajtanod. Itt fordulj meg, és látni fogsz egy jóval rövidebb lépcsőt, amelyen kiugrathatsz a Molotovos vendéglő előtti útra. Ha ez sikerült, sajnos még nem nyugodhatsz meg, most jön csak a java. A banda üldözőbe vesz a piros, lefújt furgonjaival, és az Angel nem pont az a motor, amelyikkel könnyen el lehet ezek közt manőverezni. Ha egyszer már elestél, szinte halott is vagy – beér a többi furgon, kilövik a motor kerekét, szóval nagyon ügyesnek és gyorsnak kell lenned, hogy vissza tudd szállítani a bárhoz. Ha azonban kész, immár be vagy avatva, és a banda készséggel áll rendelkezésedre (sajnos csak elméletben).

BÉRGYILKOSSÁGOK

Road Kill (N1 $500)

A bérgyilkos melók a legaljasabb munkák Vice Cityben. Nem kötelező ezeket teljesítened, de ha mégis belevágsz, hát itt az ízelítő. Egy pizzás fiút kell kinyírnod, mielőtt végez az 50 leszállítással. Ez nagyon sokáig el fog tartani, úgyhogy akad majd időd még az útvonalának a számítgatására is, ha esetleg nagyon lemaradtál volna. Csak csapd el olyan erővel, hogy lerepüljön a motorjáról, majd hajts át rajta!

Waste the Wife (N2 • $2000)

A második még rosszabb. A GTAIII tömény fekete humorához még ment, hogy a Bitch 'n Dog Food bekattant tulajának a feleségét nekünk kellett leszállítanunk, de most nem kapsz semmi indoklást, egyszerűen csak nyírd ki! Ha elvállalod, akkor viszont egy jó sportkocsival tedd! Hajtsd a bolthoz, majd eredj a nő után, és igyekezz minél nagyobb sebességgel, minél nagyobb felületen beleütközni, ezek jelentik a legtöbb sebzést (fegyvert ugye, most nem használhatsz)! Valószínűleg a te kocsid fog előbb lángokban állni, úgyhogy ha már feketén füstölsz, és látsz egy jobb váltójárgányt magad mellett, ne hagyd ki! Kocsikeresésre nincs idő, mert ha a célszemély túl messzire hajt, vége a küldetésnek.

Autocide (N3 • $4000)

Az első igazán komoly bérgyilkosság. A kulcsa a mesterlövész és a PCJ 600, melyek mind a közelben helyezkednek el. Bár az idő nem olyan szűk, mint elsőre gondolnád, azért törekedj a gyorsaságra és a pontosságra, mert a küldetés vége kissé elhúzódhat. Az első áldozat hirdetőtáblát festegetve könnyű célpont. A második sem sokkal nehezebb, de ügyelj, hogy egyetlen lövéssel végezz vele, különben elszelel! A harmadik esetében igyekezz a kocsi kerekét kilőni, és utána UZI-val már könnyedén befejezheted a piszkos munkát. A negyedik épp csónakjában tölti az idejét – vigyázz, nehogy észrevegyen, mert utána már nehezebben tudsz futni! Az utolsó célpont hozzád hasonlóan motorozgat – most teljes mértékben kihasználhatod UZI-d előnyeit!

Check out at the Check in (N3 • $8000)

Következő feladatod a repülőtér termináljához szólít. Két dolog roppant fontos: helikopterrel menj, de ne a bejárathoz közel tedd le, mert akkor eltűnik. Ajánlom az út mögött húzódó füves területet. A biztonsági előírások szigorúak, úgyhogy a fegyvereid kinn maradnak, de szerencsére bent is kapsz egyet, egy virágláda mögé van elrejtve. A biztonsági őrök olyan apróságokra, minthogy valaki távcsöves puskával rohangál a reptéren rá se hederítenek, tehát csak nyugodtan húzódj közelebb a célponthoz (a fenti csíkra azért ügyelve), majd a távcsővel nézz rá a megjelölt kijelölőre (a nőre), ezzel elindítod a küldetés lényegi szakaszát. Várd meg, amíg beszél az ősz hajú öltönyös fickóval, majd lődd le a társával együtt (nem a nőt). Rohanj oda, kapd fel a táskáját, fuss ki, szedd fel a fegyvereidet, pattanj a helikopterbe, és húzz az Ammunationbe! Ha most kocsival mennél, a reptérről kiérve fekete cirkálóval repesztő öltönyös-napszemüveges „ügynökök" valószínűleg felaprítanának autóstul, de szerencsére megfontolt vagy, és a levegőben közlekedsz.

Loose Ends (N4 • $16000)

Utolsó megbízásodat ismét helyben kapod. A Cherry Popper „jégkrémgyár" (eddigre jó, ha megveszed, mert ha elszúrnád a küldetést, akkor csak egy fél háztömböt kell megtenned újra) hátsó udvarában csúnya üzletelés folyik, amelynek rögvest véget kell vetned – vagy 50 öltönyös-géppisztolyos fickó lemészárlásával. Teljesen feltankolva is elbánhatnak veled két egyszerű sorozattal, úgyhogy csak megfontoltan, a kocsikra és a hordókra is célozva haladj előre! A legváratlanabb helyekről a legváratlanabb pillanatokban tüzelhetnek, mindig jól nézz körül! Szerencsére két életerő és egy pajzs is díszíti az udvart – ezeket ne légy rest felszedni, ha lemerültél! Ha felértél a háztetőre, még véletlenül se rohanj meggondolatlanul a csomagért. Előbb küldj oda két gránátot, és aztán vizsgáld meg a terepet – így te okoztál nekik meglepetést, nem pedig ők ne-







ked. Ha túljutottál a mészárszéken, csak kapd fel a táskát, pattanj be a helikopterbe, és szállítsd le – a levegőben nem kell társaságra számítanod!

ÁLTALÁNOS MELLÉKKÜLDETÉSEK

Szolgáltass!

Taxizás: Ezt a lehetőséget már az is ismerheti, aki még életében nem játszott a GTA sorozattal. Fogj egy taxit, de ne az utas helyére szállj be, nyomd meg a Caps Lockot, szedd fel az utast, szállítsd le! Ha különlegesen gyorsan teszed ezt meg, bónuszt kapsz. Az időd halmozódik, tehát ha egy ügyfeled idő előtt juttatod célba, a megmaradt másodperceid felhasználhatók a következőnél, csak gyorsan kell egyet kerítened. 100 fuvar után a taxik alvázát ugyanúgy meg lehet majd emelni a duda gombbal, mint a Voodoo-két.

Pizzaszállítás: A város két pizzériájánál felszedhető kis motorral száguldhatsz, és közben dobálhatod a pizzát a megrendelőknek (a szolgáltatás azért olyan népszerű, mert nem kell megvárnod, amíg fizetnek érte). A tizedik szintet elérve a maximum életerőd elméletileg 150-re emelkedik (én még kezdő pizzás fiú vagyok).

Tömegközlekedtetés: Kevéssé ismert, hogy egy buszt elcsórva, majd annak megállóiban leparkolva az emberek folyamatosan szállnak fel minden jegyért 5 dolcsit fizetve. Meggazdagodásnak lassú módszer – akárcsak a többi –, de kipróbálni érdemes!

Sétakocsikázás: Sétakocsikázásra általában lenge öltözékű nők szoktak jelentkezni (nagyon nehéz Vice Cityben a megfelelő egyedeket kiszúrni), és furcsamód te fizetsz nekik, mialatt az autódban ülnek, nem ők neked. Különösen az árnyékos, meghitt helyeket szeretik, ha ilyenre viszed őket, és ott megállsz egy pár pillanatra, örömükben még a kocsit is himbálni kezdik, és téged hálából megajándékoznak +25 élettel.

Szolgálj!

Bűnüldözés: Egyre rövidebb idő alatt kell egyre több bűnözőt kiiktatnod Vice Cityben, és ehhez bármelyik olyan földi járművet használatba veheted, amelyikkel téged már megpróbáltak kiiktatni. Ha már 12. szinten pusztítod a konkurenciát, a maximálisan felvehető pajzsod mennyisége elismerésül 150-re ugrik. Ugyanennek létezik egy katonai helikopterrel működő változata is, de mielőtt azt felvehetnéd, sajnos meg kell semmisítened a katonaság felét – a köz biztonsága érdekében persze a hadsereg is feláldozható!

Életmentés: A némiképp instabil mentőautóval kell a betegek életének megmentésére törnöd. Egyre több sürgős eset vár – a rendelkezésre álló idő ezzel egyenes arányosságban persze nem nő. Figyelj oda rá, hogy egyszerre csak négy haldokló tudja magát bepréselni a kocsiba! Ha a 12. szintet eléred, addig tudsz sprintelni, ameddig csak akarsz – roppant hasznos!

Tűzoltás: Itt tűzoltókocsival kell tüzet oltani, ami tűzoltóslaggal kivitelezhető – ehhez a tűz irányába fordulva meg kell nyomnod a tüzelés gombot. Ha 12 szinten keresztül sikeresen megfékezed a tüzeket, többé a tűz nem fog rajtad, ha gyalog vagy.

Vezess!

Távirányítás: A sztori küldetései során felhasznált kis távirányítós járgányok ezek végeztével sem maradnak kihasználatlanul. A helikopter és a táv-Dodó mellett visszatérnek a kisautók is – mind-mind checkpoint alapú versenyekben, a térképeken jelölt pontokon.

Fedett pályás: Ez az alcím valamiért kakukktojás. A megfejtést a következő számban közöljük (), most csak annyit, hogy este nyolc után bekukkantva a Vice City Sportarénába három teljesen különböző, roppant izgalmas versenyszámban teheted próbára vezetési képességeidet, de hogy milyenekben, azt csak akkor fogod megtudni, ha ellátogatsz oda!

Különleges: 2 kakukktojás egy fészekben. Akad a városban három olyan hely, ahol egy mindentől teljesen független beülsz-oszt-checkpoint megmérettetésben vehetsz részt – egyik esetben egy PCJ600 nyergében, a másik esetben egy Stallion volánja mögött, a harmadik esetben pedig egy Sparrow helikopterből. (Ha megveszed a kikötőt, akkor hozzáírhatod gondolatban a Checkpoint Charlie-t is).

+ Akad még ugye a játékban 100 rejtett csomag, 36 különlegesen látványos, és gyorsan ráhajtva hosszú ugratás, valamint 35 őrjöngés (igen, 35 darab), melyek mindegyike további pénzt és élettapasztalatot jelent – ha ez utóbbit nem kívánod, akkor megnézed a hollétüket a CD-n lapuló térképeken.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

- A Vice City egyik küldetése sem igazán nehéz (ezért nem kaptak hatos csillagot sem). Triviálisnak hangzik, de ha valamelyikkel gondod akad, csak gondold át, melyik az a pont, amelyen megbukik az egész, és ha azt korrigálod, vagy jobban koncentrálsz, biztos sikerül. Én hajlamos vagyok sokat kínlódni ugyanazzal a vesztes módszerrel, mielőtt változtatnék, ezért gondolom, hogy ez tán' segíthet a hozzám hasonlóknak.
- Szinte az összes küldetést nyújtó hely közelében találni mentéspontot, lehetőleg innen kezdd őket, teljes életerővel és pajzzsal (ha 10 rejtett csomagot összegyűjtesz, már egyből kapsz is egy pajzsot a tulajdonaid mellé, úgyhogy legalább ennyit mindenképp érdemes)!
- A küldetések többsége jóval egyszerűbben megoldható helikopterrel, mint autóval, ha valamelyik nem megy, ez jusson eszedbe! Helikoptert a második városrész elérésétől kezdve bármikor szerezhetsz. Egy rendőrségi gépet találhatsz a belvárosban (logikusan a rendőrség épületének a tetején), egy lövöldözésre is alkalmas katonait pedig a város nyugati partján elhelyezkedő Fort Baxter kiképzőbázison. Ha tiéd Diaz villája, akkor automatikusan a helikoptere is, de a belváros északi sarkán elhelyezkedő Hyman Condóhoz (a legjobb vétel az egyszerű házak közül) is jár egy.
- Ha gyorsan hajtva begyullad az autód (motorod, helikoptered), nem kell lefékezned: csak nyomd meg kétszer az F-et (vagy amire beállítottad a ki-beszállást), és így kiugorva csekély sebződéssel helyettesítheted a bennégést!
- Minél több mérföldet teszel meg gyalog, annál hosszabb ideig tudsz sprintelni.
- Az ingatlanok napi bevétele leginkább attól függ, hogy mennyire vagy aktív az adott napon – ha tehát megállsz egy órára süttetni a hasad, nem fog felvetni a pénz!

TÉRKÉPEK

Ne ess kétségbe, ha valaminek az elhelyezkedését nem magyaráztam el pontosan – én sem tudom mindig, hogy mi hol van, ezért nézem a térképet! Térkép – olcsó és hasznos, egy újságot fizetsz, és kapsz vagy ötöt! Rajta minden pontosan bejelölve, vele garantáltan megtalálod, amit szeretnél, és garantáltan megfosztod magad a felfedezés örömétől. Szóval csak akkor használd, ha egyébként már az öngyilkosságot fontolgatod – mi csak azért raktuk a CD-re, hogy ne tedd meg.

TIME TO CLOSE

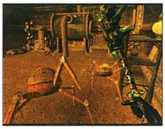
Nos, ez minden várakozásomat felülmúlóan hosszúra (az eredetileg tervezett karakterszám több mint kétszeresére) sikerült, és ha egészben befért, akkor remélem, minden kíváncsiságodat kielégítettem, és nem akarsz megkérdezni már semmit e-mailben. Úgy érzem, mindent elmondtam, aminek segítségével uralmad alá hajthatod a várost! ■ **Lucas Z**







MENTŐÖV



MORROWIND

Szia! Megvan ez a Morrowind nevű. Ennél meg nem tudom kinyitni a zárt ládákat! Ha ezzel a Lockpick nevű cuccal kell kinyitni, akkor milyen skill kell hozzá, és hogy kell csinálni. Lockpicket hol lehet venni?

Ládákat háromféleképpen is ki tudsz nyitni. Az első a hagyományos út, csak megfelelő tolvajkulcs (lockpick) és képzettség (security) kell hozzá. Javaslom, hogy keress egy jól képzett tolvajt (Balmorában van Tolvaj Guild), ők jó pénzért megtanítanak a zárnyitás fortélyaira (ráadásul tolvajkulcsokat is vehetsz náluk). A második módszer jóval elegánsabb, csak kimondod a megfelelő varázsigét, és a láda máris kinyílik (előbb persze meg kell tanulnod a megfelelő varázslatot). A harmadik módszerhez egyszer használatos varázstekercseket kell alkalmaznod, sokat találsz belőlük a barlangokban, vagy vehetsz is a Mage Guildekben.



Szia Lily! Bocs, hogy ilyen kérdéssekkel zaklatlak, de elkéne a segítség! Ha van időd, légyszi küldj egy Morrowind-leírást, amelyben az egész rendszerről (pl. lélekkövek, varázslatok, képességek stb.) kapok információt. A baj nem csak „ennyi", hanem a harccal is bajban vagyok. 2 napja kaptam meg a játékot. Egy Imperial Warriorom van, aki az árnyék csillagjegy alatt született. Szereztem egy open 100 lock scrollt, és a kezdő falu (tudod, ahonnan indul a játék) raktárának ajtaját felnyitottam vele. Felmarkoltam a páncélzatot (mindenből a legbikábbat), majd elindultam a B betűs város felé (ahol az első küldetést kell teljesíteni). A silt strider, vagy micsoda túl könnyű lett volna. Útközben rábukkantam a haldokló pasasra, aki az Iron Sparkle Swordöt ejtette el. Majd az első barlangban azonnal kinyír a bandita. Már vagy tízszer megpróbáltam legyőzni, van pajzsom is, heavy páncélzatom is (35-ös a heavy páncél skillem), próbáltam lefejezni, leszúrni, kettévágni, szóval mindent próbáltam, de legyőzött. „Na jó", mondtam, és otthagytam. Elmentem máshová. Jött egy bandita, nyekk. Mi lehet a gond, hogy mindig legyőznek? Pls válaszolj. Én csak a Noxozáshoz értek. Tisztelettel: ■ [JM] Mephisto (Kővágó Zsolt)

A Morrowind kicsit összetettebb játék, mint a Nox, itt a harc másként működik. A helyzet az, hogy egyelőre ne nagyon kötözködj senkivel, inkább szedj magadra egy kis tapasztalatot. A páncélzat nagyon fontos dolog, de ha nem tudod, hogy kell viselni (a 35-ös szint meglehetősen alacsony), akkor bizony nem sokat ér. A legfontosabb az, hogy a fegyverekkel megfelelő módon tudj bánni. Ajánlatos felkeresni Balmorában néhány trénert, azok megtanítanak a kardok használatára. Ezután csatlakozz a Fighter vagy Mage Guildhez, vállalj el néhány küldetést, szedj fel néhány szintet, majd próbálkozz meg ismét a banditákkal. Teljes leírást nem tudunk adni, lapozd át a Mentőövet, ahol nagyon sokszor volt szó a Morrowindről.



Egy fontos kérdésem lenne a Bethesda-féle csodáról: Az a gond, hogy a játék legeslegkezdeténél, amikor a csillagjegyet választod, a szakálas Mukus ad egy papírt, amit egy kapitánynak asszem oda köll adni! Oda is adom, de ő ad egy papírt! Megkeresem azt a fickót, akinek kell odaadni aztat a papírt, de a Mukust Balmorában (amit a papír ír) nincs, helyette Hla Oadba kell mennem! Eddig minden rendben, csak nem tom, hol van Hla Oad! Tájold be már nekem! A te helpedet előre is köszi: ■ Ági

A kémmester (a Mukus) ott van Balmorában, meg kell keresned. A neve Caius, és ő fogja adni a küldetéseket játék közben. Ő a folyó másik oldalán él a felsővárosban, nem túl nehéz megtalálni a házát (a neve ki van írva az ajtajára). Hla Oda egy kis halászfalu a nyugati parton, a part vonalát követve simán megtalálod (a jelzőtáblák sokat segítenek).
Az angol verzióhoz járt egy teljes, nagy térkép, ez sajnos a magyarból kimaradt. Amennyiben kéred, el tudom küldeni a bescannelt térképet (persze csak akkor, ha kisdobos becsületszavad adod, hogy az eredeti Morrowinddel játszol)



GTA: VICE CITY

Hi Mocsy! Lenne egy kérdésem a Vice Cityvel kapcsolatosan. Nincs, aki munkát adjon nekem, és nem tudok mit csinálni. Amikor először ilyen gondom volt, megvettem a Malibu Clubot és akkor ott lett, de most nincs mit megvennem. Kérlek, segíts! Zpepe



Nincs mit megvenned? A Malibun kívül még hét pénzhozó intézmény várja, hogy kezelésbe vedd! Elsőként ajánlom a Sunshine Autost, mert ott térül meg leggyorsabban a befektetésed! ■ Lord Lucas Z



JEDI OUTCAST

Hello. Nem tudom, hogy tudsz-e segíteni, de nagyon jól jönne. A Jedi Outcastban akadtam el, de nagyon. A 3. pályán vagyok, már kilőttem a fűtőszoba alatt a fűtőtesteket, de nem tudok továbbmenni. A kocsira kellene felugrani, de nem tudok. PLEASE HELP! Hogy és hol kell felugrani? Ha tudsz válaszolni, küldj e-mailt. Köszi előre ■ Varga Zsolt

A nehezén már túljutottál, most jön az egyszerű rész. A tartóoszlopokra fel tudsz futni (nem csúszol le róluk), onnan rá tudsz ugrani a tartály tetejére. Guggolj le, így jutsz át az ajtón.



HÉRDÉSEK

Hy Mocsy! Azért írok, mert elakadtam a Blood Omen 2-ben. Nos, a nyolcadik fejezetben (Eternal Prison: 95%-os mentés), a főellennél. Nem tudom, hogy mit kell csinálni, de arra rájöttem, hogy az oszlopok mögé kell elbújni, de amikor felrobbantja őket, már nem tudok elbújni sehova.
Légyszi, segíts! Várom a válaszodat az **ipolynft@freemail.hu** címre ■ MÁTÉ

Csá Mocsy! Lenne 1 NAGY és 1 kicsi kérdésem! Kezdem a kicsivel: a Giantsben most Kabutóval vagyok. Már tudok tojást rakni. Lerakom a tojást, kikel az Offspring vagy mi a fene. Idáig rendben, de... HOGY lehet neki parancsolni? Ha megnyomom a 2-est, akkor csak odajön hozzám, és nem csinál semmit! Mit csináljak?

Na, és most a NAGY kérdés: Nemrég kaptam meg a Settlers 3-at. Rohadtul jó, csakhogy,(na, most jön a probléma) a Smelting Works nevű épületben a fém helyett nekem DISZNÓT csinálnak!!! Hogy csináljak így katonákat (sonkából kardot azért mégse tudok csinálni)? Már vagy 1000 féle patch-et kipróbáltam, de semmi eredmény! Könyörgöm, SEGÍÍÍTS!

Ez bizony a kalóz változat hibája, az eredetiben a fegyverkészítők remek kis kardokat kovácsolnak.

Nagy tisztelőd: ■ ATOMCSURI

UI: a Mentőövbe rakjál be, mert gondjaim vannak az e-mailemmel.



NOLF2, HOSTILE WATERS

Pár, a 2003/05-ös GAMER-ben közzétett, kétségbeesett olvasói segélykiáltásra kívánnék válaszolni. Az alább leírtakat mindenki csak saját felelősségre, és csakis végső esetben használja. :)
Nolf2: az „akkor mit csináljak?" kérdésre a válasz röviden: fuss! A pálya elejéig kellene visszaszaladni, de nem arra, amerre jöttél.:(Sajnos már régen volt, hogy ott voltam, így nem tudok pontos instrukciókat adni. A robotra felesleges időt pazarolni. A kézikönyvet (Spy Manual vagy mi és egy rakás TP-t ér) egy olyan szobában találod, amelybe csak azután juthatsz be, hogy a robot kiszakította az oldalát. Sok szerencsét!
Hostile Waters: én magam régen játszottam vele, de az Antaeus megjavítása utáni pályára emlékszem, mivel nekem is sok fejtörést okozott. A két kérdés közül először az egyszerűbbre válaszolnék: a hajókat szét kell lőni. Erre a gépfegyvert ajánlom, mert ennek van a legnagyobb tűzereje. A másik kérdésre sajna hosszabb a válasz: szerezz lézert, gyárts egy lézeres helikoptert, vidd a kijelölt pontba (sárga pötty), likvidáld a célpontokat (a lézeren van távcső is!), végül a hajókat. Érdemes kiiktatni az ellen olajkútjait, így nem tudja pótolni a veszteségeket. Sok szerencsét!

Ha valamit kifelejtettem volna, vagy kevés az info, nyugodtan emilezzetek a **stupid@kgb.hu** címre. Szívesen segítek mindenkinek, ha tudok. ■ STUPID



SILENT HILL 2

Szia! Tudomásom szerint te toltad végig a Silent Hill II-t, én meg elakadtam benne. Egy nagy, 3 szintes kéróban barangolok, és egy ládikánál akadtam meg, megvan három érme, de nem tudom a sorrendet.
Légyszi írd meg nekem a sorrendet, mert rohadtul nem értem a versike lényegét. Előre is köszi Üdv, ■ BENI

A sorrend attól függően változik, hogy milyen nehézségi fokozaton indítottad el a játékot. Íme a megoldás: Easy: (Old Man-1, Snake-3, Prisoner-5) Normal: (Old Man-2, Prisoner-3, Snake-5), Hard: (Old Man-2, Snake-4, Prisoner-5).

Amúgy a teljes végigjátszást megtalálod a 2003/02-es Gamerben.



ICEWIND DALE

Hy Gamer!!! Lenne egy kérdésem az Icewind Dale-lel kapcsolatban! Ha tudsz, kérlek, írj vissza! Szóval a Vale of Shadow-ban vagyok az utolsó barlangban, amely mellett két szobor áll, és nem tudom, hogy javítsam meg a kaput, hogy tovább jussak! Kérlek, segíts!!! Előre is kösz!!! A Gamer profi!!! Ti vagytok a legjobbak!!!



Alaposan vizsgáld meg az oszlopokat, az egyik oldalán lesz egy kapcsoló, amellyel kinyithatod az ajtót.



WIZARDRY 8

Szia Mocsy. Tudom, a Wizardry 8 leírását te készítetted anno a Guruban. Annál a küldinél járok, hogy bizonyíték kell a T'rang földre érkezésről. Elméletileg 100%-os T'rang cucc kell az Umpani főnöknek. Azt hol találom meg? Légyszi válaszolj. Köszi



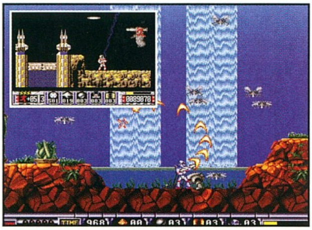
A kastélyban találsz egy T'Rang hullát (a nyílcsapda intézte el), a kezét tudod felvenni. Ez kell majd egy ajtó kinyitásához is, de ha megmutatod az Umpani főnöknek, akkor elhiszi, hogy T'Rangok vannak a területen.



RETROGAMER

TURRICAN 1990 - HURRICAN 2003. A Turrican hőskölteménye, bár a 16 bites gépek fénykorában született, mégis C64 változata tette kultikussá. A rendkívüli játékélmény társulva a hardvert feszegető grafikával és effektekkel, valamint a hangszórókból dübörgő Chris Huelsbeck zenével méltán emeli a klasszikusok közé. Népszerűségét jól jelzi, hogy a második rész demóját bemutató kölni kiállításon ketten is megsérültek, miközben a 900 db pénzbe kerülő demó lemezt igyekeztek megszerezni. Zenéjét stúdióban újrakeverve, hangszerelve CD kiadásban is megjelentették. Bár a programozó Manfred Trenz megpróbálta az azonos műfajból induló Duke Nukemhez hasonló 3D áttörést is, ez sosem jelent meg. Már a második résznek sem volt az elsőhöz mérhető sikere, hiába emelkedett benne a játéktér területe 1500 képernyőnyire! Az egykor Rainbow Arts néven tevékenykedő fejlesztők ma THQ néven ontják játékaikat szinte minden platformon (Dynasty Warriors, Moto Gp2, Warhammer 40000).

A Turrican számos klónnal, feldolgozással büszkélkedhet, melyek közül a jelenleg is készülő Hurrican ígéri a legtöbb változást a hangulat és játékmenet megőrzése mellett. Az eredeti játék T2002 néven újraírt változata is megérdemli a figyelmet, mivel segítségével 800x600-as felbontásban 16 bit színmélységben eleveníthetjük fel emlékeinket a hét új pályán.



KATAKIS 1988 - TAKATIS 2001. Ha a Turrican szóba került, nem mehetünk el a Rainbow Arts és a 8-bites éra egyik legnagyobb shoot 'em up játéka, a Katakis mellett sem. A pletyka szerint Manfred Trenz visszafejtett egy R-Type arcade gépet, melynek alapján elkészítették a Katakist. A játéknak sikere lett, amit az Activision pere árnyékolt csak be, mivel hozzá kötődtek annak a bizonyos R-Type-nak a jogai. A Katakist viharos megegyezés mentette meg, melynek alapján Manfrednek három hónap alatt kellett az R-Type-ot Commodore gépekre konvertálnia, ezúttal az Activision jóváhagyásával. A játék felújítása ezúttal is rajongói projekt keretében született egyenesen Trenznek dedikálva. A Katakis és a Takatis jó példák arra, hogy minden játékstílus lehet vonzó kellően profi kivitelben.



TRAILBLAZER 1986 - BLAZING TRAIL 2002. Egy labdával végigszáguldani a mindenségen keresztül, igazán lelkesítő tevékenység. Még akkor is, ha ezt előre kijelölt úton kell megtennünk. Még akkor is, ha ezen az úton számos akadály állja utunkat. Az úttörő tálalásban megoldott száguldás 3D-s élményében lehetett része annak, aki Shaun Southern egyik első játékában kézbe vette a pattogó kozmikus labda irányítását. Az igen egyszerű játékmenetet felelevenítő Blazing Trail a játék kockás sávját textúrával ruházta fel mai szemmel is emészthetővé téve azok számára, akiknek látását nem homályosítja a nosztalgia jótékony hályoga.

LORDS OF MIDNIGHT 1984 - THE MIDNIGHT ENGINE 2002. Az általános vélemény az, hogy a megélhetést célzó tevékenységek során nem keletkeznek említésre méltó alkotások. Ezt cáfolja Mike Singleton, aki tanárból megélhetési programozóvá vált abból a célból, hogy aggasztóan sovány bankszámlája egészségét rendbe hozza.

A Sinclair univerzumba tévedt Mike azonban egy óvatlan pillanatban megalkotta a 8 bites korszak legkiemelkedőbb stratégiai játékát, a Lords of Midnightot.

A fantasy novellára épült háttértörténet mellé alkotott világban több karakterünkkel bolyonghatunk a játéknak - a szűkös grafikai lehetőségeket maximálisan kiaknázó - virtuális világában. Több mint 100 játszható karakter, hatezer helyszín, hadseregek toborzása, irányítása és mindez első személy nézetből. Terjedelmi akadályok miatt sajnos nincs lehetőségünk most jobban elmélyedni a Középföldéhez mérhető világban, pedig Christopher Jon Wild elkészítette a Midnight Engine-t, amely nemcsak a trilógia első két eredeti részét öltözteti új köntösbe, hanem lehetőséget teremt a folytatásra is.

Akinek sikerült az érdeklődését felkelteni, látogassa meg a www.icemark.com oldalt, ahol mindent megtudhat Mike Singletonról és az általa alkotott világról, kalandokról. **Lázi**



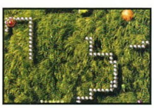


SHAREWARE JÁTÉKOK

Beköszöntött az igazi nyár, és két dolgot tehettek az ellen, hogy ne süljetek meg teljesen: az első, hogy lementek a Balcsira (vagy egyéb vízpartra), és beugrotok a hűsítő habok közé. A másik, hogy egy jó pohár üdítővel beültök gépetek elé (persze szigorúan csak a magas ultraibolya-B sugárzás miatt), és megnézitek, milyen játékokat szedtem össze ebben a hónapban. Szerintem most sem fogtok unatkozni.



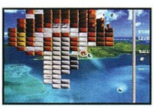
MARBLE BLAST GOLD DEMO. Igazán szép 3d-s ügyességi játék. Egy színes üveggolyót kell végiggörgetni a pályákon, amelyekből a teljes játék több, mint százat tartalmaz. Nagyon jól eltalálták a fizikáját: ha lejtős részen indulunk el, igazán nehéz megállni, és ha a dőlésszög nagyon nagy, akkor végünk, menthetetlenül leesünk a magasból. Irányítása nagyon egyszerű és jól megoldott, a négy nyíllal és az egérrel mozgunk (mint az FPS-ekben), és a felszedett extrákat (magasra ugrás, gyorsítás) a bal egérgombbal aktivizáljuk. Az első pár pályát játszhatjuk végig, és kipróbálhatjuk a nehezebb szinteket is. A harmincadik felett már komoly ügyesség, sőt stratégia kell, hogy mindenhol átjussunk, és a kristályokat is össze tudjuk szedni. Nagyon tetszett, és a zenéje is hangulatos. Guruljatok egyet!
Méret: 9,8 MB



MAGIC SNAKE. Ez mai gyűjteményünkből a kedvencem. Nagyon hangulatos, pláne, ha ketten játszszátok. Mindenki ismeri a Nokia telefonok Snake játékát, amelyben meg kell enni a megjelenő kis pontokat, és nem szabad önmagunknak menni. Ez a program is ezen az elven alapul, csak látványos grafikával és egy-két változtatással. Kis kukacaink (nem mondanám kígyónak őket) a vízben úsznak, és nagyon szépen lett megoldva, ahogy hullámokat keltenek. A felszedendő pontocskák itt bogyókként szerepelnek, és a vízbe esve ehetjük meg őket. Ha eléggé hosszúra nőttünk, a felszedett rész leválik, és falként szerepel tovább a pályán, ami persze nehezíti mozgásunkat, mert ennek sem szabad nekimenni. Mind zenéje, mind hanghatásai jók, a víz alatt lévő hínár-háttér hangulatos, és a képernyőn néha a hold tükörképe is végigvonul a felszínen. Mint említettem, van multiplayer mód, amely még nehezebbé teszi a játékot, hisz most már egy mozgó társra is figyelni kell, ráadásul úgy manőverezve, hogy miénk legyen a több bogyó. Ne hagyjátok ki!
Méret: 2,05 MB



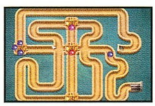
PAWN CHESS. Én személy szerint nem vagyok oda a sakkért, főleg nem akkor, ha erős gépi ellenféllel ülök szemben. Mégis beraktam a válogatásba ezt a nagyon szépen kivitelezett programot. Persze ez sem segített azon, hogy igen gyorsan kikaptam, de azért nem volt rossz. Grafikája szép, valamint a játékmenetet is egyszerűen és jól oldották meg. Menüjében sok mindent beállíthatunk, még a narrátor nemét és a sakktábla anyagát is (fa vagy márvány). Az irányítás egyszerű, csak rá kell kattintani az egérrel a kiszemelt bábura, és lenyomva tartani, amíg a megfelelő négyzet fölé érünk. Mondhatni, nagyon hangulatos, mikor a kellemes női hang bemondja, hogy sakk-matt. Remélem, ti jobbak vagytok, bosszuljatok meg!
Méret: 2, 08 MB



ARKANOID4000. Mindenki ismeri ezeket a játékokat, amelyekben nincs más dolgunk, mint a levegőben lógó téglákat egy labdával lerombolni, miközben egy koronggal mentjük meg a leeséstől, és felszedjük a leeső bónuszokat (szélesebb korong, gyorsabb mozgás). A kivitelezés szintén nagyon szép, a keret, amelyben a játék folyik, megremeg, mikor a golyó erősen megy neki, és mikor leesik, akkor nem eltűnik simán, hanem az egyébként körbe-körbeszálldosó kis „üstökös" megy neki, és robbantja szét. A hátterek is nagyon hangulatosak, valamint a menüben megszólaló Pet Shop Boys Go West című száma is, persze nem az ő előadásukban. Érdekes, hogy a jobb felső sarokban egy kijelző azt mutatja, hogy a játék hány FPS-sel folyik, nem mintha a hardverigénye nagy lenne. Romboljatok egy kicsit!
Méret: 4,57 MB



CUNYNGAS. A magyar módon kiejthetetlen nevű játék szintén nem újdonság, az ismerős kis űrhajóval kell a beúszó, erősen ellenséges hajókat megsemmisíteni, és a rövid időközönként megérkező főellenségek igen csak megnehezítik életünket. Annak ellenére, hogy az alap 2D-s, itt valami kis 3D-t is kapunk, mert a főgonoszok legyőzése után mindig kicsit más vidékre kerülünk, és ilyenkor a talaj közeledik-távolodik, és hegyeket is ki kell kerülnünk. A grafika szép, a játék jól irányítható. A kijelzők tömege minden adatot közöl velünk a hajónk rongálódottságától a fegyverek energiaszintjéig. A zene közben erősen zúzós, jól illik a hangulathoz. Henteljetek sokat!
Méret: 13,13 MB



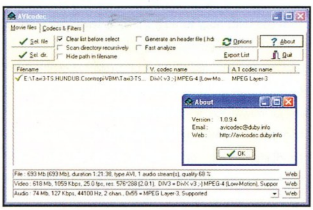
EMERGY. Hogy ne maradjon ki, íme egy logikai játék. Célunk, hogy a különböző színű golyókat eljuttassuk tartókba, melyeknek négy oldalára négy azonos színű labdának kell kerülnie. Ha ezt elvégeztük, akkor az adott tartó kiürül, és újabb golyók fogadására kész. Nem hangzik bonyolultnak, de pár pálya után már egyáltalán nem könnyű a helyzetünk. Ha belejöttök, akkor már gyorsan megy, az agy rááll, és nem akarjátok abba hagyni. Jól kivitelezett, szép grafikával rendelkezik, irányítása egérrel történik, evvel állíthatjuk a tartókat, és lökhetjük ki a nem oda illő golyókat. Próbáljátok ki! Méret: 8, 69 MB ■ **Potter**



Ha szereted a hasznos, kisméretű és lehetőleg ingyenes programokat, akkor ezt az oldalt neked találták ki. Itt ugyanis mindig a legfrissebb, és a hónapban számunkra a legérdekesebbnek bizonyult szoftverekből kaptok válogatást. Ezeket a programokat letölthetitek az internetről, de a CD-mellékleten is megtalálhatjátok.

AVICODEC V1.09

A kisméretű programnak akkor vehetjük hasznát, amikor filmet szeretnénk megnézni, de a lejátszónk valamilyen kodek hiányában nem hajlandó a lejátszására. Az AVIcodec a filmek analizálásához használható ingyenes kis program, mely a betöltött videókat és zenei adatokat (avi, asf, wmv, rm, rmvb, ogg, mpg, vob) elemzi, és kijelzi, milyen kodek szükséges a lejátszásukhoz, illetve, hogy milyen paraméterekkel rendelkeznek – felbontás, kockák száma, hang stb.



avicodec.duby.info

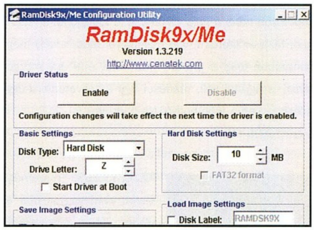
FRAPS V1.9D

A sebesség megszállottjai örömmel fogadják majd a Fraps szolgáltatásait. Amikor telepítés után elindítjuk, akkor megbújik gépünk memóriájában, és játékok, illetve egyéb háromdimenziós programok betöltésekor aktivizálódik, és az aktuális képsebességet (frame/second mértékegységben) állandóan kiírja monitorunk bal felső sarkába. A programot hotkey billentyű segítségével kikapcsolhatjuk, és újra aktiválhatjuk, ami alapállapotban az F9 billentyű. A Fraps friss változata az újabb ATI kártyákkal is remekül együttműködik, és persze támogatja az OpenGL és a DirectX 9 játékokat.

www.fraps.com

RAMDISK V1.6

A Windows 9x és NT-alapú rendszerekhez használható programmal egy, vagy több virtuális meghajtót hozhatunk létre a RAM-ban. Beállíthatjuk az egységek nevét, méretét, típusát (FAT), és még sok egyéb jellemzőjét. Természetesen lehetőségünk van az egységek tartalmának elmentésére külön fájlokba, amelyek a gép újbóli indítását követően betöltődnek a RAM-egységekbe. A megoldás előnye, hogy a programmal előállított lemezegységek sebessége sokszorosa bármely fizikai egységnek.

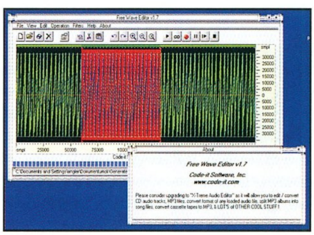


www.cenatek.com

FREE WAVE EDITOR V1.7

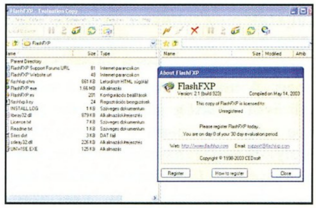
Mint a neve is mutatja, ingyenes hangszerkesztőt tudhatunk majd magunkénak, amelybe kizárólag wav adatokat tölthetünk be, majd szerkesztés után menthetünk el. Az alapvető műveletek (vágás, törlés, beszúrás stb.) mellett számtalan effektust is találunk a programban, ráadásul egy hangfelvevő rész is a rendelkezésünkre áll. A Free Wave Editort elsősorban egyszerű kezelése és ingyenessége teszi vonzóvá.

www.code-it.com



FLASHFXP V2.1

Kisméretű FTP-kliens, mely az egyik legnépszerűbb a maga kategóriájában. A hagyományosan kettő és négy ablakra osztott programban találhatunk sitemanagert és statisztikát. Alkalmas a megszakadt le-



és feltöltések folytatására, valamint a Cute FTP, WS_FTP, FTP Explorer, LeapFTP és Bullet Proof programok adatainak kezelésére. FTP-re a FlashFXP az egyik legjobb.

www.flashfxp.com

XNVIEW V1.60 FREE (MAGYAR)

Az XnView magyar nyelvű ingyenes képnéző és konvertáló. Különlegessége, hogy lehetőségeit bővítményekkel (plugin) tetszésünk szerint gazdagíthatjuk. Az egyszerűen kezelhető programban 35 darab grafikus szűrőt és képi hatást fogunk találni. Alkalmas képalbumok, bemutatók létrehozására, valamint támogatja a gyors képátalakítást.

www.xnview.com

ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

Daemon-Tools v3.33 www.daemon-tools.cc
GoldWave v5.04 www.goldwave.com
OpenOffice v1.0.3 B6 office.fsf.hu
WinZip v9.0 (Pre-Release B5480) www.winzip.com
Zoom Player v3.10 www.inmatrix.com/zplayer
Adobe Reader v6.0 full www.adobe.com
Dr. DivX v1.0 www.divx.com/divx/drdivx
Avant Browser v8.0 végleges (magyar) ww.avantbrowser.com
VirtualDub v1.5.3 www.virtualdub.org
DirectX 9a www.microsoft.com/directx

> HARDVER HÍREK

OLCSÓ INTERNET MINDEN OTTHONBAN?

Mit szólnátok ahhoz, hogyha az internet eléréséhez nem kellene mást tenni, csak bedugni egy átalakítót a konnektorba, és ezt összekötni a számítógépekkel? Figyelemre méltó megoldás lenne, mely ötvözné a gyors elérést az olcsósággal.

Ilyen technológián kísérleteznek a Consolidated Edison Inc. (ConEd) és az Ambient Corp. cégeknél. Nekik már sikerült megvalósítani a fent leírtakat, bár csak egyszerű jelek küldésével.

Az ötlet úgy merült fel, hogy az áramszolgáltatók már régóta küldenek különböző audiojeleket, melyekkel ellenőrizni lehet a hálózatokat. Ennek alapján elképzelhetőnek tartják, hogy ezt széles körben is lehet alkalmazni. Az adatforgalom magas frekvencián folyik, ezért nem okoz zavart az elektromos szolgáltatásban.

A mai megoldásokkal már megvalósítható mindez, de a villamoshálózatok igen drága átalakítást igényelnek, ami kérdésessé teszi, hogy egyáltalán megéri-e az egész. A cég munkatársai szerint rövidesen kitalálnak olyan módszert, mely biztosítani fogja a technológia létjogosultságát, ám egyesek szerint még legalább tíz év kell annak elterjedéséhez.

GYÁRI VIDEOKÁRTYA-TUNING



Ha új videokártyát veszünk, általában az első, hogy megnézzük, lehet-e húzni a memória és a GPU órajelét. Ez eddig szigorúan a saját dolgunk volt, ám a tuning most már hivatalosan is megindult, méghozzá a gyártók vették kezükbe a dolgot, és a referenciasebességnél magasabb órajelen adják ki termékeiket. Nevezetesen két ilyen modellről van szó: az NVIDIA magra épülő GeForce FX 5600 Ultra változatáról, és az ATI-lapkás Radeon 9600 Próról. Az első esetben maga az NVIDIA döntött úgy, hogy a jobb eladhatás végett emeli az órajeleket (A processzort és memóriát 350-ről 400 MHz-re módosították), és evvel a „teljesítmény-optimalizációval" teszi versenyképesebbé termékét. Az ATI nem lépett, ám gyártópartnerei igen. A SUMA Radeon 9600 Pro kártyája 400/600 MHz-es sebesség helyett 450/650 MHz-en működik, és egyéb többletet is kapunk a memóriát borító hűtőbordák és a Dual Cooling System GPU hűtő révén. A Sapphire, mely a legjobb minőségű ATI chipes kártyákat gyártja, szintén bejelentette emelt órajelű modelljét, mely a jól csengő FireBlade Edition nevet kapta, és a RAM 660 MHz-en üzemel.

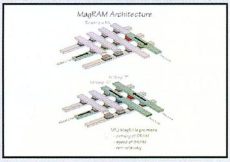
CD- DVD- ÉS KÁRTYAOLVASÓ EGYBEN

A mai piacon egyre inkább az vehető észre, hogy minden gyártó arra törekszik, hogy minél több szolgáltatást sűrítsen bele egy-egy termékébe. Ilyenek például az ATI All-In-Wonder kártyái, vagy a HP videót és hangot is felvevő digitális fényképezőgépei.

Ezt a vonalat követi a BTC is most bejelentett optikai meghajtóival. A „Dual Digital Storage" (DDS) technológiát használó CD- és DVD-olvasók/írók a korongokon kívül képesek lesznek memóriakártyák kezelésére is. Az első modell hat formátumot támogat, nevezetesen CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital és MultiMedia Card fogadására képes, és így használatával a különböző kártyabeolvasók alkalmazása feleslegessé válik.

Két változat lesz kapható, a BCE 5232IA CD-író és a BCO 4816IA CD-RW/DVD-R kombó. Áruk még titok, de csak akkor lesz érdemes beruházni rájuk, ha a többletszolgáltatás miatt nem lesznek túl drágák, hisz a ma kapható univerzális kártyaolvasók nagyon olcsók.

AZ ÚJ MEMÓRIASZABVÁNY: MRAM



Először 2000 végén hallhattunk arról, hogy az IBM és az Infineon új memóriatechnológiával kísérletezik, mely a flash-memóriákat váltaná fel.

A flash-t használó eszközök esetében a kis méret, az alacsony fogyasztás, és a gyors adatátvitel előny, hisz a digitális fényképezőgépek, vagy akár a mobiltelefonok erőforrásai korlátozottak, és nagyon nem jó, ha naponta kell tölteni az akkumulátort.

Erre lesz megoldás az MRAM (magnetic random access memory), mely azon alapul, hogy a chipen kisméretű mágneses tereket hoznak létre, melyek értéke 1 és 0 lehet, így hatalmas mennyiségű adat tárolható a 0,18 mikronnal készülő modulokon, ráadásul a két érték közti átváltás kevesebb energiát igényel, mint a mai technológiákkal. Másik előnye, hogy gyorsabb is a jelenlegi szabványoknál: míg a flash-memóriák esetében egy írási folyamat milliszekundumokig tart, addig az MRAM-nak csak nanoszekundumok kellenek a folyamat elvégzéséhez.

A tömeggyártás az előrejelzések szerint 2005-ben indulhat meg, és leginkább a mobiltelefonok piacára kívánnak betörni ezzel a termékkel.

Passzív hűtésű Opteronok

Az OCZ jól ismert memóriáiról immár hazánkban is. Most újítottak terméklistájukon, és bejelentették AMD Opteron processzorokhoz készített hűtőbordájukat. A szerverekbe szánt CPU-t valószínűleg képes lesz lehűteni a vörösréz Eliminator K8 nevű modell, melyet igen sűrűn láttak el bordákkal, ezt bizonyítja 572 grammos súlya is. Jó működéséhez nem is kell más, csak megfelelően szellőző ház.
És hogy mi értelme van ennek? Első ránézésre teljesen felesleges passzív hűtés a szerverekbe, hisz az alacsony hangerő nem alapvető igény, és ha úgyis tele van a ház ventivel, akkor úgysem hallatszana ki. A megoldás abban az esetben kínál jó lehetőséget, ha kisméretű (1U) gépünk van, és nem igazán van hely nagyobb bordának ventillátorral (amely opcionálisan rendelhető ehhez a modellhez is). Kérdéses persze, hogy milyen sebességű változatokhoz elég ez, erről a gyártó nem nyilatkozott.

A Sony újdonságai



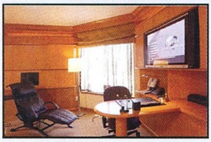


Mindig meglepődök, hogy mennyi minden új kütyüt ki nem tudnak találni a távol-keleti gyártók. Ilyen a Sony is, mely most sajtótájékoztatón jelentette be új termékcsaládját: a Quailát. A június 24-től (persze Japánban) megvásárolható eszközök mindegyike a high-end kategóriát gyarapítja, így ne is számítsunk arra, hogy a közeljövőben valamelyik leárazáson olcsón juthatunk hozzájuk.
A 17 modellből bőven van lehetőségünk válogatni, olyan egyedi dolgokat találhatunk az újdonságok közt, mint a 36"-os, képszűrőkkel ellátott monitor (2,5 millió forint), nagyfelbontású projektor (4,5 millió forint), vagy a mini fényképezőgép, melyről leírok néhány adatot: maximum felbontás 2,1 megapixel, ami nem feltűnő, ám az egész gép akkora, mint egy gyufásdoboz (6,8x2,3x1,8 cm). Érdemes még megemlíteni a különleges audio CD-lejátszót, mely lejátssza a lemezünket felületének bármely részére helyezve azt, és persze a hozzávaló hangfalrendszert, melyek együttes értéke 2,5 millió forint. Az utóbbi eszközök csak augusztustól lesznek kaphatók.

NVIDIA: új modellek

Miután az NVIDIA bemutatta a GeForce FX 5900-as modelljét (NV35), és eddig úgy néz ki, hogy a cég újból talpra áll az asztali számítógépek piacán is, s a régi fény kezd visszatérni, máris mindenki a következő csúcskártyájáról, az NV40-ről beszél.
Belső információk szerint a gyártó azt tervezi, hogy visszatér a 6 hónapos termékciklushoz, és ha ez igaz, akkor az NV40 akár már karácsonyra a boltokban lehet. Ha jól számolunk, akkor a bejelentés valószínűleg ősszel történik meg, és akkor valószínű, hogy a Computexen mutatják be, persze csak akkor, ha az atipusos tüdőgyulladás nem szól közbe megint (mint köztudott, a kiállítást júniusra tervezték, de a járvány miatt annyi bemutató mondta le a részvételt, hogy elhalasztották őszre). A bejelentés után kérdés, hogy mikorra lesznek kész a tömeggyártással, hisz az 5800 esetében ez jó fél évet vett igénybe, ám ha összeszedik magukat, akkor akár a karácsonyfa alatt is találkozhatunk az új FX-szel.

A jövő hotelszobája

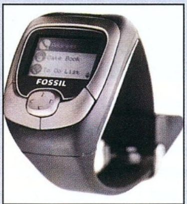


A Hilton szállodalánchoz tartozó Los Angeles-i Hilton Garden Inn hotel új szolgáltatást indított. Berendeztek egy olyan szobát, amelyet szerényen a „Room of the future" igen hangzatos névre kereszteltek.
És hogy mit rejt a jövő szállása? Kezdetnek meg kell említeni a 42 col átmérőjű Panasonic plazma televíziót, melyen akár HDTV-t is nézhetünk, és ide fut be a szélessávú internet kábele is. Csatlakoztatva van hozzá a Technics rádióerősítő és a térhatású Bose hangfalak. Aki nem akarja a TV-műsorokat nézni, az mozizhat a Philips DVD-lejátszó segítségével, vagy zenét is hallgathat.
Akinek nem elég a távirányítható, fej és lábtámlás ágy, az vehet egy fürdőt a jakuzziban. Persze a fürdőszobában is találunk egy LCD-kijelzőt, melynek segítségével folytathatjuk a filmnézést. A fent említett távirányító segítségével állíthatjuk a szoba hőmérsékletét, innen kezelhetjük a TV-t és a többi elektronikai eszközt is. A fürdőben a tükrök automatikusan párátlanítottak, a WC-ülőke fűtött, kint pedig masszírozó bőrfotelekben foglalhatunk helyet.
A lámpák mozgásérzékelőkkel vannak ellátva, így nem kell a kapcsolókkal foglalkoznunk.
Sajnos a hír nem beszél a szoba áráról, de biztosan nem az átlagembereknek találták ki.

Modern szerverszoba

A laikus felhasználó igen ritkán találja szemben magát szerverekkel, pláne, ha egy egész szobányi van belőle egy helyen. Az Interware Rt. most alakította ki harmadik géptermét, mert az eddig létező, két 120 m2-es szoba nem volt már elég, mindez most bővült egy 240 m2-es harmadikkal.
A felszerelés hasonlóan méretes megoldásokban bővelkedik: a Data Center áramellátásról három, egymástól független tápvezeték gondoskodik, valamint egy hattonnás, szünetmentes tápegység, mely 40 percig képes ellátni a gépeket. Hogy ne legyen erre szükség, most építenek a dízelmeghajtású generátort is.

PALM OS-SEL MŰKÖDŐ ÓRA



A Fossil elkezdi Whrist PDA nevű karórái szállítását, melyekre a palmtopokon megszokott Palm OS van telepítve. Az óra üvege érintésérzékeny felület, és a szíjból előhúzott pálcácskával tudjuk kezelni hasonló módon, mint az eredeti palmokon, annyi különbséggel, hogy ezúttal egy billenőgomb is segítségünkre van, melyet oldalt találunk. Az óra 2 megabyte memóriát tartalmaz, kijelzője 16 színárnyalat megjelenítésére képes és 160x160 pixel felbontású. A belsejében egy 33 MHz-es Motorola DragonBall VZ processzor rejlik, és emellett infravörös, valamint USB portot is találunk csatlakozási felületként. Előre telepítik az Address Book, Date Book, To Do List, Memo Pad, Note Pad, Calculator és Time programokat, de tetszőlegesen megváltoztathatjuk ezeket, törölhetünk közülük, és újakat tölthetünk fel. A tavalyi Comdexen nagydíjat nyerő karórát 295 dollárért rendelhetjük meg több különféle stílusban, bőr- vagy akár fémszíjjal is. Másik órás hírt is kaptunk. A Microsoft is tervezi okos karórák gyártását, méghozzá olyanokat, melyek megfelelnek a SPOT (Smart Personal Objects Technology) szabványnak, tehát képesek kommunikálni a külvilággal, és az internet is elérhető rajtuk keresztül. Ezt az egyik mérnök úgy szemléltette, hogy ha ő mondjuk Seattle-ben tartózkodik, akkor a helyi hírek töltődnek le automatikusan, ha más országrészbe utazik, akkor az ottaniakat kapja meg, persze az időzónákat is figyelembe véve. A termékek lelke Microsoft szoftver, és rádiós technológiával kommunikálnak. A gyártók közt van a Citizen Watch, a Suunto, valamint a fent említett Fossil.

TERJESZKEDIK A SIS

A SiS (Silicon Integrated Systems) grafikus gyorsítókra szakosodott leányvállalata, a Xabre Graphics Inc. felvásárolta a Trident Microsystems azonos területtel foglalkozó ágát. Ezzel a tettel a cég a noteszgépek piacán akar minél nagyobb részesedésre szert tenni. A Trident tavaly még bejelentette XP4 nevű új chipjét, de a felmerült akadályok miatt nem is dobták piacra. Míg az NVIDIA túlélte az GeForce FX 5800 bukását, addig a kis Trident már nem tudott talpra állni, és utolérte a végzete. Mint már ismeretes, a nemrég alakított XGI a közép-és felsőkategóriás grafikus meghajtók gyártására lett létrehozva, és úgy tűnik, komolyan is gondolják a dolgot. Ha tartják terv szerinti menetrendjüket, akkor már a harmadik negyedévben megismerkedhetünk a DirectX 9-et támogató új Xabre II chippel, mely az UMC gyártósorain fog készülni, méghozzá 0,13 mikronos csíkszélességgel.

FILM LETÖLTÉSE 5 MÁSODPERC ALATT

Igaz, hogy a fent említett elektromos hálózat is komoly lehetőséget rejteget, most mégis sokkal olcsóbb, és időben közelebb álló megoldás lehetősége merült fel. A Kaliforniai Technológiai Intézet, a Caltech egyik fejlesztő gárdája olyan módszerre jött rá, amellyel egy film akár 5 másodperc alatt letölthető az internetről, vagy élő adások nézhetők a hálón keresztül. Az új technológia neve Fast TCP (Transmission Control Protocol), amely a hagyományos, hetvenes évek óta használt TCP továbbfejlesztett változata. A régi megoldás azon alapszik, hogy letöltés során a küldő gép 1500 byte-os csomagokra bontja a fájlt, és egyesével küldi el ezeket megvárva, hogy visszajelzést kapjon mindegyik megérkezéséről. Ha negatív visszajelzést kap, akkor újból elküldi azt a részt lassabb sebességgel, és ez egészen addig tart, míg az összes át nem halad, s így egyetlen pici hiba a hálózatban nagymértékben lassíthatja az adatforgalmat. Az FTCP ugyanekkora csomagokat küld, ennek köszönhetően használható a mai infrastruktúrán is. A különbség, hogy az új módszer alkalmazásával a küldő gép megbecsüli a maximális sebességet, amellyel biztosan átküldheti az adatokat (a visszajelzések alapján), és ennek megfelelően kezdi meg az áttöltést. A módszert tesztelték, és a Sunnyvale (USA) és Genf közti 10 ezer kilométeren keresztül 925 megabites átlagot értek el. Ezt a sebességet minden bizonnyal örömmel veszik mind az otthoni felhasználók, mind a szórakoztatóipar képviselői.

MINI WINCHESTER

Bár nem újdonság, hogy az MP3-lejátszókban akár 10 gigabyte-os merevlemez legyen, mégis újságnak számít a Cornice most bejelentett 1 hüvelykes, 1,5 GB tárolókapacitású winchestere. Több előnye is van a hasonló eszközökkel szemben. Először is a mérete. A Thomson által tervezett lejátszó például nem lesz nagyobb egy karóránál, de a többi sem éri el a cigarettásdoboz nagyságot. Másik előnye igen alacsony ára, mely annak köszönhető, hogy csak az található meg benne, ami feltétlenül szükséges.

NVIDIA VS. FUTUREMARK VS. ATI:
AZ IGAZSÁG HÁROM OLDALA

> **Info:** www.futuremark.com

A várva várt 3DMark03 nem éppen szépségével keltett feltűnést, sokkal inkább visszásságaival. Bár Madonna szerint nincs rossz reklám, és a Futuremark neve valóban többet forog most közszájon, mint az elmúlt években, ezúttal is akad két jelentéktelen vesztes az ügyben: a szakma és a felhasználók.

Pedig akár sejteni is lehetett volna, hogy ide lukadunk ki. Már a kezdetek is olyan biztatóak voltak, mint az átlagos, péntek esti tini-horrorokban. Az NVIDIA kiszállt a Futuremark BETA Programjából, ezzel tetemes összegtől fosztotta meg a céget, és még a program megjelenése előtt nagy hangon bejelentette afféle magyarázatként, hogy a szintetikus mérőprogramok megbízhatatlanok, a 3DMark03 nem valós játékmotort használ, így az eredménye nem lesz mérvadó. Gyönyörű eszmefuttatás volt (és művészien előkészített öngól a sors iróniájának folytán), ráadásul ehhez adódott a teljesen véletlenül éppen ekkor terjedő pletyka, hogy a Futuremark bosszút áll a bevételkiesésért - az ATI megvette őket kilóra.

Végül azért megjelent maga a program is, csak hogy megossza a vele foglalkozók tömegét mérési módszerével. Nálam sokkal hozzáértőbbek már remélhetően meggyőztek mindenkit valamelyik álláspontról. Magam részéről hosszas elemzés után arra jutottam, a technológiai újdonságok eddig is fontosak voltak, így az új mérőprogi is érthető, hogy elvárja ezeket. Különben is, majd jól jön a GeForceFX (when it's done), és rendben lesz minden – gondoltam a helyzethez mérten elég naivan. A GeForceFX jött, látott, szívott. Erről persze már nem a Futuremark tehet, de még csak a biciklisták sem. Az NVIDIA ekkor magához tért végre, aminek eredménye a GeForceFX 5900 Ultra lett, egy valóban remek és sebességbajnok kártya. De a verseny nagyon szoros maradt az FX 5900 Ultra és a Radeon 9800 Pro között. Talán túl szoros is az NVIDIA számára az eddigi megaláztatások után...

MAGASABBRA, MESSZEBBRE, GYORSABBAN, TRÜKKÖSEBBEN. És itt köszönt vissza az NVIDIA szónoklata a „nem játékalapú, – megbízhatatlan – tesztprogramról". Ugyanis többen, pl. az ExtremeTech tesztelői kicsit furcsállották, mennyivel jobban teljesít az 5900 Ultra 3DMark03 alatt a Radeon Prónál, miközben a valós játékokban sokkal kiegyenlítettebb volt a küzdelem.

A halvány gyanút tüzetes vizsgálat követte több csapatnál is, akik összességében kiderítették, hogy a driver szereti figyelmen kívül hagyni a mérőprogram egyes utasításait arra, hogy éppen milyen renderelési eljárást kellene folytatnia, ezzel csökkentendő a kártya terhelését. Ez a baráti teherátvétel oly magasságokig jutott, hogy a Game 2 alatt az NVIDIA legénység és leányság minden egyes képkockára megadta a GPU-nak, mit kell számolnia az eredeti kép helyett, így a takarásban lévő elemekkel való pepecselést megspórolták a kártyáiknak. Az eredmény ugrásszerű eredménynövekedés. Csakhogy a developer build szabadnézeti módjában azonnal fény derült a precíz iparosmunkára.

AZ IGAZSÁG HANGJAI. A Futuremark mindent alaposan átnézett, kiadta a 330-as patch-et, majd az azzal mért eredményeket látva (ATI – 1,9%, NVIDIA – 24,1%) erősen homlokráncolt. Kezdődhetett az újabb marketing-hadmozdulat.

A profibb HW-buheráló honlapok már amúgy is írtak a fordulatokról, a Futuremark pedig PDF-ben foglalta össze, milyen rút is ez a világ, amíg ilyen létformák vannak benne, akik csalnak az ő gyönyörű programjukban. Az NVIDIA elsőre csak annyit jegyzett meg, hogy ez nyilván valamiféle bug lehet a 44.03-as és 43.51-es meghajtóprogramjaikban. Később már megjött a cég hangja, és azzal váltig bizonygatta, ez csupán a részükről elvárható odafigyelés volt, hiszen a Futuremark rútul kihagyta őket az egyeztetésekből, és ellenük írta a programot. Vagyis amikor a program megjelent, ők hozzáigazították a drivereket, nincs ebben semmi meglepő, nemhogy csalás, tessék szépen menni elfele, nincs itt semmi látnivaló!

Ekkor lépett a ringbe John Carmack is, aki alapos magyarázattal szolgált, mi elfogadható és mi elfogadhatatlan módosítás. Link az oldalban elrejtve, a szöveg dekódolásához sok sikert...

És ezek után váratlan fordulatként a Futuremark és az NVIDIA közösen bejelentette, semmi gond nincs, csak bagatell kis félreértések voltak, bocs a nagy felhajtásért, szó nincs csalásról, csak alkalmazásspecifikus optimalizációról (lásd: Senior Winter Logistics Manager - hómunkás). A két barát egymásra talált, és az, hogy a háttérben egy táska százdolláros és tucatnyi vérügyvéd által kilátásba helyezett per bármilyen szerepet játszhatott, csupán a túlbuzgó írói fantázia műve.

Hogy még egy késhegynyi pikáns íz kerüljön az eddig kiforralt keserű epébe, az ATi (bár még korábban) elismerte, a Catalyst bizony szintén kiokosították némi csalásra. Igaz, az ATi csupán az utasítássorrendbe piszkált bele kicsit, hogy kihasználja saját rendszerének előnyeit, innen a 2% gyorsulás. És bár a módszer nem járt a képminőség romlásával, sőt a kiforrott trükk más játékokban is elérhet ugyanekkora sebességet, az ATi belátta, hogy az eljárás megkérdőjelezhetővé teszi eredményeiket, ezért bocsánatot kért, és megígérte, soha többé nem CSAL.

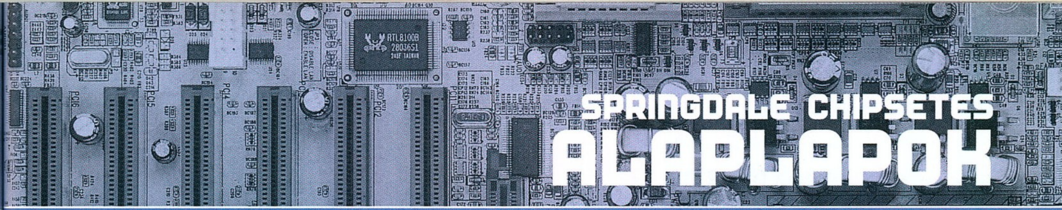
Mert ez a kulcsszó sajnos. A viszonylag alacsony, az architekturális előnyök kihasználásával nyert, máshol is elérhető sebességnövekedés csalás, míg a jelentős, csupán az eladásserkentő mérőprogramokban használható pontszámnövekedést hozó trükk "alkalmazásspecifikus optimalizáció"

JÓZAN PARASZTI ÉSSZEL. Technoblablailag sajnos igen felkészületlen vagyok, de egy dolgot még én is megértettem. Az egyik fő sebességnövelő tényező az NVIDIA driverben az volt, hogy képkockánként megmondták, a GPU-nak mely elemeket kell és - ami fő –melyeket nem kell kiszámolnia a tesztben. Ezt az tette lehetővé, hogy a demo 158745 futtatásból 158745 esetben járja be ugyanazt az utat. Viszont ebből nyilvánvaló, hogy interaktív játék esetében ez a módszer használhatatlan (hacsak nem a rögzített utas lövészkedős bohóságoknál, amelyek szerencsére mára kihaltak). Ahogy az alkalmazás specifikus kitétel is utal rá, a trükk csak és kizárólag a 3DMark03-ban ér valamit, vagyis egyetlen célja a pontszámnövelés, és ezzel a konkurencia leszorítása, az eladások növelése.

A kérdés természetesen ezek után nem az, ki a rossz fiú ebben a történetben, vagy beszélhetünk e csalásról, sokkal inkább az, mennyire lehet megbízni a 3Dmark03-ban?

Bár a 330-as tapasszal a program jelenleg tisztességesen számol, és 1-2 hónapig még egyik cég se nagyon mer majd próbálkozni, a magam részéről inkább maradok a 2001SE-nél, az legalább bátorítóan magas pontszámokat ad... ■ **BULLSEYE**

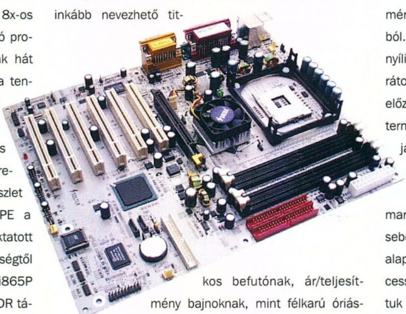
www.extremetech.com
www.beyond3d.com
slashdot.org



SPRINGDALE CHIPSETES ALAPLAPOK

> **Info:** Kelly-Tech **Tel.: 350-1246**

FÉLKARÚ ÓRIÁS, VAGY TITKOS BEFUTÓ? Amikor a múlt hónapban teszteltük az Intel istállójának zászlóshajóját, az i875 (Canterwood) chipkészlet kiemelkedő teljesítményét némileg beárnyékolta az a fájdalmas tény, miszerint az erre épülő alaplapok árazása bizony jó sokáig nem az átlagos felhasználó pénztárcájához lesz igazítva. A kétcsatornás DDR memóriakezelés, a 8x-os AGP, a natív SATA vezérlő és a hosszú távra szóló processzortámogatás sokak tetszését elnyerte, csak hát ugye mindezért nem kevés pénzt kell az asztalra tennünk. Szerencsére a családi malacpersely sem kerül feltétlenül veszélybe, és ha minden igaz, akkor teljesítmény szempontjából sem kell fájdalmas kompromisszumot kötnünk, ha az i875 kistestvéreként emlegetett i865P/PE (Springdale) lapkakészlet felé fordítjuk sóvárgó tekintetünket. Az i865PE a Canterwood „kiherélt" változata, valójában a kiiktatott PAT (Performance Acceleration Technology) egységtől eltekintve teljes értékű i875-nek felel meg (az i865P pedig még a 800 MHz-es FSB-től és a 400-as DDR támogatástól is meg lett fosztva). Hogy mennyire ugyanarról a lapkakészletről van szó, azt mi sem jelzi ékesebben, mint hogy néhány Springdale alapú alaplap esetében a szemfüles alaplapgyártók jóvoltából a kikapcsolt PAT újra üzembe állítható. Ennek köszönhetően sokkal olcsóbban juthatunk 100%-osan Canterwood-képességű deszkához, mintha „igazi" i875 alapú alaplapot vettünk volna drága pénzért. A szerkesztőségünkben járt Springdale-alapú deszkákhoz egyelőre nincs ilyen – többnyire BIOS beállítással érvényesíthető – csalás, illetve frissítés, tehát a két alaplapot úgy vizsgáltuk meg, hogy a PAT egység kikapcsolt állapotban volt. Ezzel gyakorlatilag az i865 valós, vagy inkább hivatalos képességeit tudtuk vizsgálni, ami azért is fontos, mert nem mindenki fog olyan Springdale alaplaphoz jutni, amelyikben az eredetileg kikapcsolt PAT életre kelthető lesz. Másrészt nem is biztos, hogy a gyárilag kiiktatott, majd erőszakkal visszakapcsolt PAT egység jól működik majd ilyen esetekben. Egyelőre ugyanis nem tudni, hogy a lapkakészletek gyári tesztelésekor választják-e ki azokat a – feltehetően bizonytalanabb PAT egységgel bíró – darabokat, amelyekből végül a „kiherélt" i865 lapkák lesznek, vagy a szelekció egyszerűen hasra ütéssel történik. Utóbbi teóriát látszik erősíteni az a tény, hogy neves alaplapgyártók ismerik el – mi több, reklámozzák! - a Springdale alapú cuccaik utólagos „i875-ösítési" lehetőségét, ami arra utal, hogy a Springdale lapkák nem a hibás működésű PAT egység miatt lettek megcsonkítva. Egyelőre tehát olybá tűnik, hogy a Springdale lapka inkább nevezhető tit-



kos befutónak, ár/teljesítmény bajnoknak, mint félkarú óriásnak. Ugyanis akár kiiktatott, akár bekapcsolt PAT egységgel is vizsgáljuk ezeket az alaplapokat, a Canterwood egyéb kellemes tulajdonságai, képességei mind-mind megtalálhatók ebben a chipkészletben is. Ezek közül a kiemelkedő stabilitást és a kiváló perifériakezelést emelném ki elsősorban, ugyanis az utóbbi évek egyik legbarátságosabb, legkiegyensúlyozottabb Intel lapkája született meg az i875/i865PE párossal.

SOLTEK ÉS MSI. A Springdale lapkakészlet képességeinek felméréséhez két alaplap érkezett hozzánk. Az egyik a (logopédus legyen a talpán, aki egy szuszra ki tudja mondani) Soltek SL-86SPE, a másik a jóval könnyebben kimondható névvel bíró MSI 865P NEO. Mindkét alaplap impozáns, színes-szagos dobozban érkezett, és bár nem tartozik szorosan a cikk témájához, de mindenképp megemlítendő, hogy a két doboz egymás mellé helyezése után a paranoiára és az összeesküvés-elméletekre fogékony emberek minden bizonnyal ideges rángógörcsöt kapnak. Az MSI deszka nevében szereplő NEO szócskához ugyanis kísértetiesen passzol a Soltek dobozán található, a Matrix trilógia betűiről koppintott Motherboard felirat. Hmm. Az MSI lap a cégtől már megszokott cseresznyepiros nyákkal bír, míg a Soltek alaplapja – általam – eddig nem látott, úgynevezett túrószínben (bocsánat, Hunor barátunk közben kijavított, hogy ez bizony ezüst!) pompázik. A két tesztelt lap közül felszereltség szempontjából a Soltek az erősebb (nagyobb is egy kicsivel), mert 4 darab memóriafoglalat és SATA csatlakozás is van rajta az i865PE mellett, az MSI viszont cserébe átgondoltabb felépítéssel bír, de csak az i865P változat található rajta (ennek ellenére az alaplap támogatja a 800 MHz-es FSB-t is). Az MSI-nek egyébként van olyan Springdale alapú terméke, amely megfelel a tesztelt Soltek alaplap kiépítésének, de mi most ilyet kaptunk. Sajnos mindkét alaplap követi azt a megmagyarázhatatlan tendenciát, amelynek köszönhetően a memóriákat csak akkor tudjuk ki-berakosgatni, ha a méretes VGA kártyánkat előtte kioperáljuk az alaplapból. A cikk terjedelmi korlátjaiból adódóan most nem nyílik lehetőség benchmark-eredményeik garmadáját rátok zúdítani, de nagyjából az alábbi kép alakult ki: az előző számban tesztelt Intel Bonanza i875 alaplapot természetesen egyik Springdale-alapú deszka sem tudja megszorítani. A nagyon erős terhelést jelentő videótömörítési és konvertálási feladatokban a Soltek alaplap mintegy 6-8%-kal, az MSI 7-8%-kal maradt el az i875 teljesítményéhez képest (ugyanolyan sebességű processzor használata mellett). Mindkét alaplap kitűnően alkalmas túlhajtásra, a tesztelt processzorokat megközelítőleg ugyanolyan mértékben tudtuk tuningolni velük, mint a házi kis kedvenc Asus P4PE és Albatron PX845-PEV800 lapjainkban. Az MSI olcsóbb vétel, de csak két memóriafoglalat található rajta, a 800 MHz-es FSB-t is csak az MSI körültekintő BIOS-ának következtében támogatja, és nincs rajta SATA vezérlő. Mindkét alaplapból kapható integrált LAN vezérlős változat is. Jelen pillanatban nagyon úgy tűnik – számunkra -, hogy talán még egy olcsóbb (i865P) Springdale alaplap is jobb vásárnak bizonyul, mint a je-



lenleg favoritnak számító i845PE. Az i865PE esetén pedig tényleg nincs mit takargatni: az új ár/teljesítmény bajnok megérkezett! ■ **PPéter**

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■□

Előnyök: teljes értékű Springdale lap, jó felszereltség **Hátrányok:** kissé ésszerűtlen elrendezés, gagyi chipkészlet ventilátor

9 **SOLTEK**

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■□□

Előnyök: jó az ára, nagyon jó elrendezésű **Hátrányok:** nincs SATA és csak két memória slot

8 **MSI**



Apple PowerBook G4

> **Info:** Starking Óbuda - Apple Center **Tel.:** 439-3333



Munkám során naponta találkozom noteszgépekkel. Éppen ezért már beléjük is fásultam, hiszen mindegyiknek hasonló tulajdonságai vannak. Aztán megláttam Őt. Karcsú testére fényesen simult ruhája, zárkózottságát hamar levetkőzve igen hamar összebarátkoztunk. Rövid alkalmi kapcsolatunk alatt rádöbbentem, hogy ő az igazi. Csak sajnos másé volt.

Túl egyszerű lenne a Macintosh és a PC közötti különbséget annyival elintézni, hogy az egyikben Intel CISC processzor van, a másikban pedig Motorola PowerPC RISC, pedig a gépek felépítései látszólag közelítenek egymáshoz. Teljesen más filozófia érvényesül a Macek tervezése során, legyen az asztali, vagy noteszgép. A PowerBook G4-en is jól meg lehet ezt figyelni.

A legszembetűnőbb a hosszúkás felépítés, ami a szélesvásznú, 1440x 960 képpontos, 16:9 oldalarányú képernyőnek köszönhető. Ennek képátlója 17 coll, szélessége pedig megegyezik egy 19 collos asztali monitor szélességével. Érthető tehát, hogy az így is teljes méretű és teljes értékű billentyűzet a géptestnek csak egy részét foglalja el. Az természetes, hogy a gombokon a magyar ékezetes betűk is megtalálhatók, az azonban már teljesen szokatlan, viszont nagyon szimpatikus, hogy gyenge fényviszonyok mellett a billentyűzet elkezd „tündökölni", vagyis világítani. Így sötétben sem kell keresgélni a gombokat, az más kérdés, hogy a képernyő fényereje mellett erre ritkán van szükség. Szokatlan módon a hangszórók rácsai a billentyűzet két oldalán fennmaradó helyen találhatók. Az érintőpad hatalmas, alatta pedig egyetlen nagyméretű gomb helyezkedik el, ahogy azt az Apple gépek esetében megszokhattuk, ill. megszokhatták felhasználói. Mellesleg USB porton csatlakoztathatunk PC-s egeret, az operációs rendszer az ezen található „extra" gombokat, sőt a görgőt is kezeli.

A gép kevés számú csatlakozói az élén, körben helyezkednek el. Van két USB 1.1-es, egy 800 Mbites és egy 400 Mbites FireWire aljzata, egy Type II-es PC Card foglalata, egy modem és egy Gigabites(!) Ethernet csatlakozója. Ha nem elég a saját képernyője, a beépített DVI csatolóval asztali Mac LCD, vagy a mellékelt átalakítóval analóg monitort is meg lehet hajtani. Hogy teljes legyen a kép, van S-videó kimenete is (Érted? Hogy teljes legyen a kép! :) Ami nem látható, de nagyon fontos, az a Bluetooth és a Wi-Fi csatoló, ezekkel vezeték nélkül lehet más eszközhöz, illetve a hálózathoz csatlakozni.



A felszín alatt 1 GHz-es PowerPC processzor dolgozik. Az órajel ugyan kevesebb, mint feleakkora a ma megszokott Intel prociké, ám nem szabad elfelejteni, hogy RISC processzorról van szó, e téren ez már komoly teljesítmény. A CPU mögött 512 Mbyte DDR SDRAM dolgozik. A képet az Nvidia GeForce 440 Go grafikus processzor állítja elő 64 Mbyte DDR memória támogatásával, akár egy, akár két monitornak is egyszerre. A legnagyobb munkaasztal-méret 2048x1536 képpont lehet. A számunkra alacsony órajelnek is köszönhető, hogy nincs szükség intenzív hűtésre, bekapcsolt állapotban gyakorlatilag alig lehet észrevenni a ventilátor működését, vagyis nagyon halk.

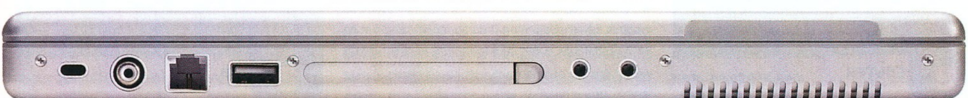
Háttértárként 60 Gbyte-os merevlemez szolgál. Régen az Apple hagyományosan SCSI-párti volt, mára ez elmúlt, hogy a gépek felépítése egyszerűbb és olcsóbb legyen, így a jelenlegi vinyó is IDE-felületű.

A beépített SuperDrive jól álcázta magát. A gép első élén lévő nyíláson keresztül lehet lemezzel „etetni" a meghajtót, a táplálék pedig CD, CD-RW, DVD vagy akár DVD-R is lehet. A slot-in megoldásnak már hosszú évek óta vannak hívei, a kedves olvasók talán még emlékeznek a régi Pioneer DVD meghajtóra. Kétségtelen előnye, hogy a lemezekről távol marad a por és más szennyeződés, valamint roppant elegáns csak betolni a lemezt. Kidobni csak szoftverrel lehet.

Olyan finomságok jellemzők még a gépre, mint a formatervezett tápegység, amelyen külön kihajtható fülek vannak a felesleges kábel felcsévélésére. A töltést a tápkábel csatlakozójába szerelt lámpa jelzi, magán a gépen semmilyen visszajelző nincs, leszámítva a monitor hátoldalán, vagyis a fedélen látható alma jelet. Ez világít, ha a gép be van kapcsolva.



A PowerBook G4 MacOS X Jaguar operációs rendszere megér egy misét, amelyet meg is fog kapni következő számunkban. Addig is érdemes barátkozni a gondolattal, hogy ha ilyen csodát szeretnénk magunkévá tenni, ahhoz nettó 917 ezer Ft-ot kell élire rakni. Hja kérem, a minőséget meg kell fizetni. ■ NAGY ZOLTÁN





Szelidített jaguár: Mac OS X 10.2 Jaguar

> **Info:** www.apple.com/macosx

Nem csak a hardvernek volt köszönhető, hogy a Mac PowerBook G4-s lenyűgözött minket, komoly szerepe volt ebben az operációs rendszernek, a Mac OS X legfrissebb verziójának, a Jaguarnak is.

A Mac OS régebbi változatai is teljesen más szemléletet hordoztak magukban, és hívei nem cserélték volna le (főleg Windowsra) semmi pénzért, volt azonban néhány komoly hibája, mint pl. a kooperatív multitaszking megvalósítás és az üzembiztosnak nem mondható működés (ezt gyakran tapasztaltuk a kiadónkban működő maces DTP-s rendszereken is). Az OS X azonban szakított ezekkel a hagyományokkal, lévén ez a rendszer Unix alapra épül. Ezen nem a megszokott Unix vagy Linux terminálablakokat és az X window ablakozó rendszert kell érteni, csupán annyit, hogy a rendszermag a Unix rendszereken használatos kernelekhez hasonló. Itt aztán a hasonlóság be is fejeződik.

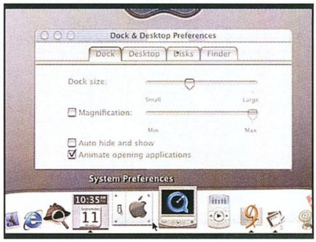
A Jaguar még finomabb, még kellemesebb lett, mint elődjei. A unixos eredetnek köszönhetően stabil, teljes mértékben támogatja a többprocesszoros valamint a többfelhasználós rendszereket. A rendszer karbantartása nem bonyolult, a programok telepítése kifejezetten egyszerű. A programok egy dokkolóról indíthatók, amely a munkaasztal alján búvik meg. Az éppen futó programot kis háromszög jelzi, és külön jópofa, hogy ha valamelyik háttérben futó program valamit üzent éppen, akkor nem „vágja be" az üzenetet az éppen folyó munkára, csak a program ikonja kezd el pattogni a dokkolón, mintha azt kiabálná: „Itt vagyok, figyelj rám!"

A grafikus felület motorja, a Quartz Extreme teljes mértékben kihasználja a G4-es processzor, valamint a grafikus chip képességeit. A beépített OpenGL technológia segítségével minden egyes ablakot textúrává konvertál, amit a grafikus chip renderel készre, ezzel leveszi a proci válláról a munka nehezét. A megjelenítés eszköztől és felbontástól függetlenül élsimítja a betűket, a bitmap képeket és a vektoros grafikát.

A felület teljesen intuitív, szinte kitalálja, hogy mit akarok csinálni, illetve hogy mire van szükségem. A Windowszal ellentétben alaposan ellátták olyan kiegészítő segédprogramokkal, amelyek jócskán megkönnyítik a felhasználó életét, és megspórolják, hogy keresni és telepíteni kelljen külső alkalmazásokat. Ezek közé tartozik az AOL kompatibilis chat, a fejlett levélszemét-szűrővel felszerelt levelező, a címjegyzék, amely azonnal szinkronizálható Palm tenyérgéppel vagy mobiltelefonnal, a Sherlock 3 elnevezésű kereső, amely egy központi szerver segítségével a legváltozatosabb információk (legyen az mozifilm, étterem, repülőjárat, idegen szó jelentése stb.) megkeresésére nyílik lehetőség böngésző megnyitása nélkül is. A Sherlockban egy-egy témakörhöz egy csatorna tartozik, a képességeit új csatorna hozzáadásával lehet bővíteni. A multimédiás képességeket a QuickTime 6 biztosítja, amely MPEG-4 videót is képes lejátszani, kis bővítéssel pedig a DivX sem okoz gondot.

A hálózat kezelését a Rendezvous technológia végzi a lehető legintelligensebb módon, hogy a felhasználónak csak a név-jelszó páros beírása maradjon. Ehhez számos külső gyártó is hozzájárul, pl. több nagy nyomtatógyártó beépíti a Rendezvous technológiát nyomtatóiba, hogy külön konfigurálás nélkül lehessen csatlakozni hozzájuk.

Bár van Internet Explorerje, saját böngészője, a Safari minden igényt kielégít. Az iMusic zenekezelő program is teljes körű: nem csak karbantartja a zenei listákat, hanem kiegészítő információkat tud hozzájuk letölteni, népszerűségi listát vezet stb. DV



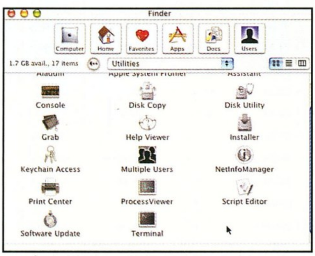


felvételeinkből könnyen lehet szerkesztett filmet készíteni, s azt DVD-re vagy CD-re menteni az iMovie-val és az iDVD-vel.

A rendszerhez teljes professzionális fejlesztőkészlet is jár GCC 3.1-gyel, Interface Builderrel. Az, hogy nem külön, súlyos pénzekért kell ezt beszerezni, jócskán megkönnyíti a külső fejlesztők számára az új alkalmazások készítését. Nem szabad elfelejteni azt sem, hogy a teljes rendszer már magyarul is tud.

Egy oldal nagyon szűkös arra, hogy egyáltalán ízelítőt nyújthassunk egy operációs rendszerről, amely ráadásul sajnos nem jelent alternatívát a PC-seknek, legfeljebb géppel együtt. Akinek azonban megadatott a lehetőség, hogy kipróbáljon egy Macet, az utána már kritikus szemmel nézi az egyéb rendszereket, és csak vágyakozik, hogy azok is egyszer ilyenek legyenek. ■ **Nagy Zoltán**







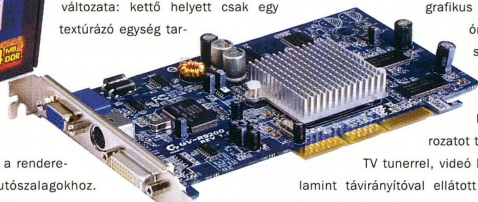
ATI RADEON ÉS GEFORCE FX KÖRKÉP



Az elmúlt hónapokban szinte csak az NVIDIA újabb és újabb grafikus lapkáival foglalkoztunk, úgyhogy elérkezettnek láttuk az időt, hogy a piacon lévő összes ATI videokártyát kipróbáljuk, hogy segítsünk a vásárlásban.

Bár az ATI Technologies hivatalosan csak négy asztali grafikus lapkát gyárt (ebből is az egyik hamarosan befejezi pályafutását), a piacon rengeteg korábbi modell is megtalálható még. Sajnos a kártyákat jelölő számok sokszor egyáltalán nem tükrözik a különböző változatok egymáshoz való viszonyát, sőt, még a vételár sem mindig igazít el minket megfelelően. Reméljük, hogy ez a cikk mindenki számára segít, hogy megtalálja a számára legmegfelelőbb megoldást. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért nem időrendi vagy árszerinti sorrendben, hanem a modellszámnak megfelelően haladunk.

ATI RADEON 9000/9000 PRO. Az ATI Radeon 9000-es sorozat lelke, az RV250 2002 harmadik negyedévében került piacra, feladata az NVIDIA GeForce4 MX sorozat legyőzése volt, ez sikerült is neki. Az RV250 az R200 egyszerűsített, butított változata: kettő helyett csak egy textúrázó egység tartozik a renderelő futószalagokhoz. Ez lényegesen kisebb magméretet, így alacsonyabb előállítási költséget eredményezett. A veszteség azonban az újabb játékok megjelenésével egyre jobban érzékelhető: az Unreal Tournament 2003 például esetenként akár négy textúra feszítését igényli egy adott felületre, a multitextúrázáshoz pedig az RV250-nek lényegesen több időre van szüksége, mint az R200-nak. Szerencsére nem kell attól tartanunk, hogy azonos órajel mellett a teljesítmény megfeleződött volna, a textúrázó egység közel sem minden. Ráadásul az ATI mérnökei a rendelkezésre álló plusz fejlesztési időt rendesen kihasználták, és jelentősen optimalizálták az eredeti magot. Az RV250 tudását tekintve teljes DirectX 8.1 támogatással rendelkezik, így minden mai programot messzemenően kiszolgál, a DirectX 9.0-s játékok pedig még messze vannak. A Radeon 9000 és a 9000 Pro között mindössze a grafikus mag és a memória órajelében van különbség: előbbi 250/400 MHz, utóbbi 270/550-en üzemel. A Radeon 9000-es sorozatot tesztünkben a Club3D TV tunerrel, videó ki- és bemenettel valamint távirányítóval ellátott All-In-Wonder 9000 Pro kártyája képviselte, mivel azonban a kártya grafikus része egy teljesen átlagos Radeon 9000 Pro, ezért tökéletesen megfelel az összehasonlításhoz. A csomag egyébként árához képest szokatlanul szegényes: a kábeleken és csatlakozókon felül mindössze egy meghajtóprogram-CD-t és egy Intervideo WinDVD 4 DVD-lejátszó programot találunk benne. Az All-In-Wonder változat kiskereskedelmi ára bruttó 43 000, a hagyományosé 24 000 forint körüli. Érdemes még megjegyezni, hogy a Sapphire 64 MB-os Radeon 9000 modellje bruttó 16 000 forintért elvihető, ennyit megérhet az alacsonyabb órajelű változat, a kisebb memória pedig semmit sem számít. Sajnos a túlhajtással nem volt szerencsénk: a kártya 310/610 MHz fölött már szemetelni kezdett, így csak körülbelül 9 százalékos gyorsulást értünk el vele.





RADEON 9100. A Radeon 9100 nem más, mint a 2001 harmadik negyedévében kiadott Radeon 8500 átkeresztelt változata, tehát az R200 grafikus magra épül. A két kártya egy az egyben azonos, a furcsa névváltoztatás oka az, hogy mikor az ATI megkezdte az RV250 lapka forgalmazását, rengeteg R200 maradt raktáron, amitől csak egy évvel később szabadultak meg. Mivel az R200 a korábban említettek miatt gyorsabb az RV250-nél, ezért a cég jobbnak látta egy új modellszám bevezetését, amely a 9100 lett. A Radeon 9100 gyári órajele elvileg 275/550 MHz, a nálunk járt Club3D Radeon 9100 azonban rendkívül butított, olcsó változat volt, amely mindössze 250/320(!)-on üzemelt. Ez sajnos igencsak megmutatkozott a teljesítményén is, így bruttó 16 000 forintos ára ellenére nem ajánljuk senkinek. A túlhajtás nagyon si-

UNREAL TOURNAMENT 2003 0XAA 0XAF

	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
GF FX 5200	58.56	47.17	50.59	45.26	69.55	56.67	86.09
GF FX 5600 Ultra	99.63	91.49	100.02	71.37	118.75	97.71	129.09
R9000 Pro	57.12	61.05	43.98	48.40	69.10	75.60	85.83
R9100 LE	40.64	48.19	32.75	33.28	57.15	51.73	51.25
R9200	47.20	58.16	38.20	38.74	60.69	58.05	76.31
R9500	76.21	97.17	93.10	65.77	126.09	96.10	115.08
R9500 Pro	113.26	126.59	121.15	91.04	145.19	122.16	164.66
R9600 Pro	102.87	123.29	119.30	85.76	147.58	120.26	156.60
R9700 Pro	163.31	173.57	156.59	137.87	172.34	131.41	208.94
R9800 Pro	174.77	184.67	164.05	154.78	175.66	131.18	218.16



keresnek mondható, 295/380 MHz-ig tudtuk feltornázni az órajelet, ez 18 százalékkal dobta meg a kártya teljesítményét. Tehát a Radeon 9100LE nem a legjobb választás, azonban a teljes értékű Radeon 9100 (275/550) 64 MB-os változatának ára mindössze bruttó 17 500 forint, ezzel ki is vívta magának az alsó kategória legjobb vétele címet. A 64 MB memória senkit ne zavarjon meg, az ilyen teljesítményű kártyák mellé bőven elég ennyi.

RADEON 9200 ÉS 9200 PRO. A Radeon 9200 és 9200 Pro nem más, mint a Radeon 9000 és 9000 Pro kicsit megújított változata. Ez a megoldás mindössze pár hete került piacra, és neve ellenére a teljesen felesleges 8x-os AGP felület támogatásán kívül semmiben nem tér el elődjétől, még a működési frekvencia is azonos maradt. Az „újítást" tükrözendően a lapka kódneve RV250-ről RV280-ra változott. Nagyon szomorú, hogy csak ennyi változott, háromnegyed év alatt igazán fejleszthettek volna rajta valamit. A nálunk járt Gigabyte Radeon 9200 a gyártótól megszokott módon igényes csomagolásban érkezik, melyben – kicsit furcsa módon – a négy éves Need for Speed: High Stakes teljes játékot is megtalálhatjuk. A Gigabyte megoldásának érdekessége, hogy videobemenettel is ellátták, így meglévő képanyagaink digitalizálásához tökéletes. A hagyományos Radeon 9200 egyébként egy árban van a 9000-rel.

RADEON 9500. Elérkeztünk tesztünk legérdekesebb videokártyájához, ez több szempontból is kiemelkedik a többi közül. Először is fontos tudni róla, hogy ugyanaz a lapka dolgozik rajta, mint a méregdrága Radeon 9700 Prón, sőt, legtöbb esetben még a nyomtatott áramkör is megegyezik. Ennek magyarázata a kártya történetében leledzik: amikor tavaly augusztusban az ATI Radeon 9700 Pro megjelent, a cég egyértelműen megszerezte magának a leggyorsabb grafikus lapka gyártója címet, azonban a középső árszegmens számára nem volt versenyképes termékük. A konkurens GeForce4 Ti4200 pedig igen kedvező ár/teljesítménymutatóval rendelkezett, így nem volt idő új magot tervezni, vagy a meglévőt butítani, ezért – a kiváló gyártási mutatóknak köszönhetően – egyszerűen a Radeon 9700 Pro módosított változatát árulták fél áron. A lapka és a NYÁK tehát maradt azonos, mindössze annyit csináltak, hogy a memóriavezérlő sávszélességét 256-ról 128 bitre csökkentették, a nyolc renderelő futószalag felét pedig szintén letiltották. Ezzel alaposan sikerült lecsökkenteni a teljesítményt, talán túlságosan is, a gyártási költség azonban az azonos hardver miatt nem módosult. Ennek ellenére – akkoriban egyedülálló módon – teljes körű DirectX 9.0 támogatást és egész jó teljesítményt ígért bruttó ötvenezer forint alatt. Ez mára sem csökkent jelentősen, a 128 MB-



os változat ára bruttó 43 000 forint körül mozog. Az előbb említett hardveres azonosság a Radeon 9700-as sorozat és a 9500 között természetesen mindenki számára ismeretes volt, de azt lehetett gondolni, hogy az előbb említett letiltások a processzoroknál megszokottakhoz hasonlóan visszafordíthatatlanul, hardveresen történtek. Ez az elmélet azonban csak az idei év januárjáig állt fent, akkor ugyanis szemfüles emberek összehasonlították a két kártyát, és észrevették, hogy külsőre mindössze egyetlen ellenállás pozíciójában van különbség. Neki is álltak azt átforrasztani, beírták a Radeon 9500-ba a 9700 BIOS-át, és ekkor megrendült a világ. 50 000 forintért mindenki számára elérhetővé vált a „csoda", a világ leggyorsabb videokártyája. Az emberiséget mindig is a lustaság vitte előre, ez most sem volt másként: a forrasztgatás azért szakértelmet igényel, és nem kevés kockázattal jár, biztosan nem próbálkozna meg vele mindenki. Éppen ezért megfelelő hozzáértéssel rendelkező emberkék nekiláttak, és kitalálták, hogy hogyan lehet mindenféle hardveres beavatkozás nélkül átalakítani a kártyát. A megoldás olyannyira egyszerű, hogy az szinte hihetetlen: még a BIOS frissítésére sincs szükség, egyszerűen egy kicsit módosított ATI Catalyst meghajtóprogram használatával működik a dolog. És tényleg működik, kipróbáltuk. Amint fény derült erre a megoldásra, rögtön felröppentek a pletykák, hogy az ATI azonnal áttervezi a kártyákat, néhány hét, és ezek az igen jó vételnek számító megoldások eltűnnek a piacról. Ez teljesen logikus lett volna, azonban fél évvel az eset után még mindig ezek a változatok találhatók a piacon, nem is biztos, hogy az átalakíthatatlan példányok egyáltalán elkészültek-e valaha is. További érdekessége még a Radeon 9500-as sorozatnak (ez már vonatkozik a 9500 Próra is), hogy hiába próbáljuk túlhajtani őket, a gyorsulás elmarad. Ennek oka az, hogy ezek a kártyák különleges BIOS-szal vannak ellátva, amely nem engedi a túlhúzást. Természetesen erre is van „gyógymód", a BIOS lecserélésével megnyílik az út az extra teljesítmény kisajtolásához, ezzel azonban nekünk kisebb gondunk akadt, így tuningeredményeket sajnos nem tudunk közölni. A Radeon 9500 alapórajele egyébként 275/540 MHz. Az előbb említett szoftveres átalakítás rendkívül egyszerű: az ATI weboldaláról töltsük le a legújabb Catalyst meghajtóprogramot (ez jelenleg a 3.4-es változat), majd a **www.maxdownloads.com/~ian/wizzard/ati2mtag.8946.zip** címről töltsük le a hozzá való módosított ati2mtag.sys fájlt. Ezután indítsuk el a Catalyst telepítőt, amely először kitömöríti a meghajtóprogramot egy megadott mappába (alapértelmezés szerint C:\ATI\Support). A tömörítés végeztével ne nyomjunk „tovább"-ot a telepítőben, hanem lépjünk ki abból. Ezután menjünk az előbb kitömörített vezérlőprogram mappájába, és ott a „2kxp_inf/B_xxxxx" mappába másoljuk be a letöltött módosított ati2mtag.syst, majd töröljük az

UNREAL TOURNAMENT 2003 4XAA 4XAF

	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
GF FX 5200	24.36	25.27	27.57	21.00	34.55	27.50	37.84
GF FX 5600 Ultra	55.01	54.12	63.32	45.61	74.65	60.85	70.94
R9000 Pro	-	-	-	-	-	-	-
R9100 LE	-	-	-	-	-	-	-
R9200	-	-	-	-	-	-	-
R9500	46.28	59.35	61.76	45.39	78.74	53.15	72.55
R9500 Pro	69.47	82.58	82.69	66.07	104.63	74.32	101.75
R9600 Pro	60.13	77.21	80.42	60.39	102.36	71.60	94.10
R9700 Pro	112.65	128.33	124.82	142.07	145.30	109.96	158.48
R9800 Pro	127.25	142.15	135.97	118.48	153.98	118.70	178.35



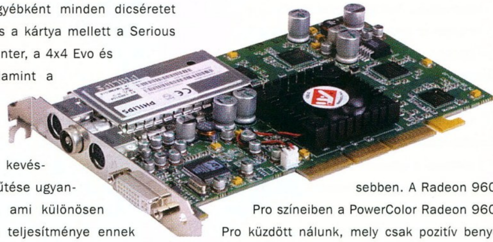
eredetileg ott található ati2mtag.sy_ fájlt. Ezután futtassuk a telepítőt, ha az felhívja a figyelmet a digitális aláírás hiányára, akkor válaszoljuk azt, hogy mindenképpen szeretnénk telepíteni, és már készen is vagyunk.

Ezzel kapcsolatban még két dolgot fontos megjegyezni: az egyik az, hogy a frissítés után az eszközkezelőben a kártya neve nem változik meg, tehát marad továbbra is ATI Radeon 9500, de ettől még az átalakítás minden bizonnyal sikerült. A másik pedig, hogy ez CSAK azokkal a Radeon 9500 modellekkel működik, amelyek a Radeon 9700-as sorozat nyomtatott áramkörét használják, valamint 128 MB memória található rajtuk. Tudomásunk szerint a piacon lévő összes Club3D és Sapphire kártya ilyen, de a dolog sikeréért garanciát sajnos nem tudunk vállalni. Nem várunk tovább, „lelőjük a poént": az átalakításnak köszönhetően tesztünk egyértelmű győztese a Radeon 9500, rendkívül kedvező áron ugyanazt nyújtja, mint a 9700-as változat, BIOS frissítés után pedig a 9700 Prót is simán leköröz. Sajnos néhány hónap múlva a Radeon 9500-as sorozat a 9700-akkal együtt végleg eltűnik a piacról, így aki teheti, még időben használja ki az alkalmat.

RADEON 9500 PRO. Az ATI sorozat manapság talán legéletképtelenebb tagja a Radeon 9500 Pro. A Radeon 9500-hoz hasonlóan ez is az R300 magra épül, azonban saját nyomtatott áramköre van, így nem alakítható 9700-zá. A kártya önmagában nem lenne rossz, mert itt az ATI csak a memóriavezérlő sávszélességét felezte meg, a nyolc feldolgozó csővezeték megmaradt, így jelentősen gyorsabb a sima 9500-nál. Ára is közel azonos vele, de a 9500 az átalakítás miatt mindenképpen sokkal jobb vétel. A nálunk járt Gigabyte Maya II R9500 PRO csomagolása egyébként minden dicséretet megérdemel, ugyanis a kártya mellett a Serious Sam: The First Encounter, a 4x4 Evo és a Rune játékot, valamint a Cyberlink PowerDVD XP kiváló DVD lejátszót is megtaláljuk. Magát a kártyát már kevésbé tudjuk ajánlani, hűtése ugyanis rendkívül hangos, ami különösen azért furcsa, mert a teljesítménye ennek ellenére semmivel sem jobb az átlagosnál. A Radeon 9500 Pro egyébként szintén gyári tuningvédelemmel van ellátva, így túlhajtási eredményekkel ezúttal sem szolgálhatunk.



RADEON 9600 ÉS 9600 PRO. Az ATI család legújabb középkategóriás termékei az RV350 grafikus magra épülnek, melynek érdekessége, hogy ez az ATI első – és még egy jó darabig egyetlen – 0,13 mikronos technológiával készült lapkája. Az RV350 az R300 végre tényleg hardveresen butított változata, a Radeon 9500-hoz hasonlóan csak négy renderelő futószalaggal, valamint 128 bites memóriavezérlővel rendelkezik. Ezúttal azonban a mérnököknek már volt idejük kicsit optimalizálni az architektúrát, így a lapka teljes felépítésében illeszkedik a 128 bites memóriavezérlőhöz, ez némi teljesítménynövekedést jelent. Érdekes még, hogy a 130 nanométeres gyártásnak köszönhetően lehetőség nyílt az R350-ben található Hyper-Z motornál fejlettebb változat készítésére, amely 6:1 helyett 8:1 arányú Z tömörítésre képes, így ezt a részt tekintve az RV350 a legfejlettebb ATI grafikus lapka. A Radeon 9600 és 9600 Pro között ismét csak órajelben van eltérés: az egyik 325/400, a másik 400/600 MHz-es órajellel került forgalomba, a Radeon 9600 Pro azonban hamarosan valószínűleg 450/650 MHz-re gyorsul, hogy versenyképesebb legyen az NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra szintén túlhajtott változatával, de erről később írunk kicsit részletesebben. A Radeon 9600 Pro színeiben a PowerColor Radeon 9600 Pro küzdött nálunk, mely csak pozitív benyomást tett ránk. Bár hűtőbordája a szokásos, a ventilátor kiképzése kicsit eltér a megszokottól, így magas zaj nélkül képes megfelelő hűtésre. A csomagban egyébként a WinDVD 4 mellett hét teljes



> 3DMARK03 3 3 0 DEFAULT 0XAA 0XAF

	GF FX 5200	GF FX 5600	R9000 Pro	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 Pro	R9600 Pro	R9700 Pro	R9800 Pro
3DMark Score	1273.00	2131.00	1353.00	1044.00	1195.00	2811.00	3572.00	3350.00	4951.00	5543.00
GT1 - Wings of Fury	73.23	101.27	85.61	63.04	71.99	109.64	125.69	123.67	167.69	176.95
GT2 - Battle of Proxycon	6.77	14.41	8.15	6.60	7.60	15.95	21.64	20.96	33.04	37.55
GT3 - Troll's Lair	5.99	12.24	9.10	7.23	8.26	15.41	20.65	19.41	29.78	33.62
GT4 - Mother Nature	5.37	7.33	0.00	0.00	0.00	18.00	22.84	19.62	28.51	33.08
CPU Score	577.00	598.00	512.00	476.00	516.00	618.00	613.00	612.00	618.00	618.00
CPU Test 1	59.36	62.62	61.34	55.53	62.58	68.20	67.29	66.89	68.25	67.98
CPU Test 2	11.06	11.30	8.37	8.04	8.36	11.10	11.09	11.11	11.10	11.13
Fill Rate (Single-Texturing)	611.97	793.10	694.37	425.35	523.40	850.09	781.73	902.72	1495.84	1690.81
Fill Rate (Multi-Texturing)	707.84	1059.03	1077.18	1638.68	978.34	1081.37	1765.23	1539.38	2294.89	2612.28
Vertex Shader	3.22	4.31	7.35	9.36	6.67	12.90	13.12	10.38	15.52	18.18
Pixel Shader 2.0	4.31	6.02	0.00	0.00	0.00	21.67	32.37	28.07	42.96	48.56
Ragtroll	4.48	8.02	4.42	3.30	3.79	11.66	14.73	13.57	21.41	24.33



játék található, ebből a Summoner és a Comanche 4 érdemel külön említést. Bár a Radeon 9600 Pro a megfelezett feldolgozó egységek miatt a magasabb órajel ellenére is visszalépést jelent a Radeon 9500-hoz képest, az átalakítás lehetőségének hiánya miatt a Radeon 9500-zal sincs egy súlycsoportban, ezt a kártyát mégsem szabad rögtön leírni. Először is a 0,13 mikronos technológia hatása megmutatja oroszlánkörmeit: bár a memória csak 650 MHz-ig bírta stabilan, a mag 400 helyett 530 MHz-en is gond nélkül üzemelt, ami elképesztően jó eredmény. Ez a teljesítményén 20 százalékot dobott. A másik fontos dolog az, hogy hiába jobb nála a Radeon 9500 és 9500 Pro, azok hamarosan végleg eltűnnek a piacról, és helyüket a Radeon 9600 veszi át. Ez pedig a lényegesen kisebb magméret és az egyszerűbb nyomtatott áramkör miatt idővel rendkívül jó áron beszerezhetővé válik. A Radeon 9600 és 9600 Pro tehát teljesen életképes megoldás, csak még nem jött el az idejük.

RADEON 9700 ÉS 9700 PRO. Az ATI Technologies a Radeon 9700 Próval mutatta meg először igazán, hogy mire is képes. A 2002. augusztusi megjelenés óta gyakorlatilag még mindig nincs igazi ellenfele a piacon, a GeForce FX 5800-as sorozat csúnyán megbukott, az első életképes ellenfél, a GeForce FX 5900 Ultra pedig csak július végén válik elérhetővé. Ez az egy éves előny óriási hírnevet hozott az ATI számára, mára rengeteg nagy videokártyagyártó állt a cég mellé, ami hosszú távon nagyon sokat számít nekik. Ahogy azt már fentebb többször is említettük, a Radeon 9700 és 9700 Pro az ATI 0,15 mikronos technológiával készülő, R300 típusú grafikus magjára épül, amit ezúttal hivatalosan is teljesen kihasználnak. A két kártya között ismét csak órajelbeli különbség van: az egyik 275/540, a másik 325/620 MHz-en üzemel. A Radeon 9500-as sorozat vizsgálata során megismert túlhajtást tiltó trükk a Radeon 9700 esetén is érvényben van, gyakorlatilag csak ez akadályozza meg, hogy két kattintással 9700 Pro legyen belőle. A Radeon 9700 Pro egyébként rengeteget vesztett vonzerejéből a sima 9700-as változat megjelenése óta, ugyanis huszonötezer forint többletráfordításért csak annyit kapunk, hogy a túlhajtáshoz nem kell BIOS-t frissítenünk. A nálunk járt Club3D Radeon 9700 Pro egyébként igen szerencsétlenül sikerült példány, mindössze 350/680 MHz-ig bírta a túlhajtást, ez körülbelül négy százalékos gyorsulást eredményezett. A Radeon 9700 már bruttó 57 ezer forintért hazavihető, a 9700 Próért viszont 81 ezret kell kifizetnünk. Amíg az átalakítható Radeon 9500 kapható, addig egyik 9700-ast sem érdemes megvásárolni, azonban azok eltűnésével a lassabb változat nagyon versenyképessé válik. A Club3D Radeon 9700 Pro mellé egyébként a WinDVD 4-et kivéve semmiféle extra nem jár, ami nagyon furcsa.

RADEON 9800 ÉS 9800 PRO



Az ATI jelenlegi két leggyorsabb grafikus kártyája a nemrég megjelent R350 grafikus magra épül, mely az R300 kicsit finomhangolt, magasabb órajelen futó változata. Az egyik legfontosabb változtatás a Hyper-Z III továbbfejlesztése, vagyis a Z gyorsítótár kibővítése és a következő generációs játékokhoz történő optimalizálása. Ez utóbbi a stencilműveletek optimalizációját jelenti, amelyeket a játékok elsősorban árnyékok képzése során használnak. Ez pedig egyre gyakoribb, elég csak a Splinter Cellre vagy a Doom III-ra gondolni. Továbbá az ATI Z- és színtömörítő algoritmusa is megújult, de ezeket csak az élsimítás bekapcsolásakor érzékelhetjük, mivel egyébként nincs hatásuk. A SmartShader 2.0 is átalakult, a 2.1-es változat már egy úgynevezett „F-Puffert" is használ, a rövidítés a Fragment-Stream FIFO Bufferre utal. Ez az új technológia lehetővé teszi bármekkora hosszúságú árnyaló program futtatását egyetlen menetben. A SmoothVision 2.1 elődjétől a jobb memóriakezelésben és a 6:1 arányú színtömörítésében tér el, szemben a GeForce FX 4:1-ével. A többi tulajdonság maradt a régi. A Radeon 9800 és 9800 Pro ismét csak az órajelben tér el egymástól: az előbbi a Radeon 9700 Próhoz hasonlóan 325/620 MHz-en üzemel, utóbbi 380/680 MHz-cel büszkélkedhet. Ez nem túl jelentős növekedés, és ami azt illeti, az előzetes várakozásokkal ellentétben a Radeon 9800 Pro nem hozta azt a többletet, amit tőle várhattunk. Különlegessége ugyanis elvileg, hogy élsimítás és anizotropikus szűrés használatakor akár 30 százalékkal gyorsabb a Radeon 9700 Prónál, de ez sajnos csak a durvább beállítások mellett jön elő, a mi tesztünkben

> 3DMARK03 3 3 0 DEFAULT 4XAA 4XAF

	GF FX 5200	GF FX 5600	R9000 Pro	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 Pro	R9600 Pro	R9700 Pro	R9800 Pro
3DMark Score	577.00	1262.00	489.00	263.00	409.00	1427.00	1781.00	1693.00	2680.00	3014.00
GT1 - Wings of Fury	21.65	53.55	30.86	15.40	24.76	59.53	75.38	70.28	108.86	119.85
GT2 - Battle of Proxycon	3.10	7.93	3.02	1.71	2.64	6.38	7.43	7.86	12.75	14.30
GT3 - Troll's Lair	3.02	7.26	3.25	1.88	2.81	6.33	7.33	7.47	12.35	13.91
GT4 - Mother Nature	4.22	6.13	0.00	0.00	0.00	11.87	15.82	13.93	21.56	24.71
CPU Score	444.00	565.00	423.00	337.00	411.00	577.00	595.00	586.00	618.00	619.00
CPU Test 1	39.05	55.71	49.15	37,19	47.04	60.91	64.69	62.96	68.18	68.30
CPU Test 2	9.66	11.24	7.20	6.07	7.12	10.82	10.86	10.82	11.11	11.10
Fill Rate (Single-Texturing)	171.01	567.33	234.89	111.46	178.94	803.70	597.39	816.32	1253.01	1373.23
Fill Rate (Multi-Texturing)	587.82	912.57	350.88	405.50	316.96	1040.41	1726.38	1461.29	2222.44	2528.65
Vertex Shader	3.10	4.21	6.74	6.65	6.05	12.42	12.53	10.15	15.26	17.75
Pixel Shader 2.0	3.82	5.43	0.00	0.00	0.00	13.08	20.14	16.91	27.10	30.45
Ragtroll	2.56	5.23	2.50	1.36	2.04	4.16	4.33	4.45	7.51	8.19



beállított 4x/4x mód kevés volt ennek bemutatásához. Az R300 lapka eltűnésével a Radeon 9800 méltó utód, de esetlegesen meglévő 9700-as kártyánkat semmiképpen sem érdemes lecserélnünk rá. Fontos tudnivaló, hogy mivel az NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra lényegesen jobban sikerült, mint amit az 5800 Ultra után várhattunk, ezért az R350 élete valószínűleg igen rövid lesz, ugyanis néhány hónapon belül megjelenik ennek is a továbbfejlesztett, finomhangolt változata R360 néven. Ez azonban továbbra is 0,15 mikronon készül, így jelentős javulást nem érdemes tőle várni. Mindenképpen dicsőség az ATI számára azonban, hogy a nálunk járt Club3D Radeon 9800 Pro gond nélkül üzemelt 465/760 MHz-en, ami elképesztően magas érték egy 0,15 mikronos lapkától. Összehasonlításul: az NVIDIA 0,13 mikronos GeForce FX 5800 Ultrája alapból 500 MHz-en üzemel, 550 fölött pedig semmiképpen sem bírja. Ettől eltekintve egyébként egyáltalán nem illeti dicséret az eddig kiváló kártyáiról ismert Club3D-t, mert ugyan a minőséggel nem volt gondunk, a hűtőrendszer a Gigabyte-éhoz hasonlóan teljesen értelmetlenül igen hangosra sikerült, ezt érdemes lecserélni az egyik Zalman termékre vagy valamilyen hasonló megoldásra. Érdekesség még, hogy egyes gyártók megjelentettek 256 MB GDDR-II memóriával szerelt Radeon 9800 Prókat is, azonban az olcsóbb előállítás kedvéért a memória itt is csak 700 MHz-en üzemel alapból, 800 fölé pedig semmiképpen sem megy, ezért nem szabad bedőlni ennek a marketingtrükknek: gyakorlatilag semekkora javulást nem tapasztalunk lényegesen magasabb áron.

NVIDIA GEFORCE FX 5600 ÉS 5600 ULTRA. Bár ez a cikk elsősorban az ATI kártyáival foglalkozik, néhány sort mindenképpen érdemes szentelnünk az NVIDIA új középkategóriás kártyájának, ha már az előző számunkba nem kerülhetett be. A kártyák grafikus magja az NVIDIA NV34, mely – ahogy azt az ATI termékeitől már megszokhattuk – az NV30-tól a feleannyi renderelő csővezetékben tér el, így 125 helyett 75 millió tranzisztor is elég a felépítéséhez. Érdekesség még, hogy az R350 és RV350-hez hasonlóan az NVIDIA NV34-e is fejlettebb memóriavezérlőt kapott, mint az NV30, így az alacsonyabb memória-órajel nem hat rá annyira hátrányosan. A GeForce FX 5600 Ultra órajele 350/700 MHz, de – ahogy arra már a Radeon 9600 esetében utaltunk – az NVIDIA úgy döntött, hogy pár hónap múlva már 400/800 MHz-en üzemelteti őket, hogy jobban fel tudja venni a harcot a konkurenciával. Érdemes megemlíteni, hogy a nálunk járt MSI GeForce FX 5600 Ultra – halovány teljesítménye ellenére – kialakítása miatt a legszimpatikusabb példány volt az összes közül: a világ legnagyobb videokártya-gyártója végre ténylег értelmes hűtést tervezett, amely nem túl hangos, mégis kellőképpen jól hűt, és a meleg levegőt nemcsak kavargatja, hanem kifújja oldalra. Ezenkívül a csomagolásban található extrák is egyedülállók: több mint 10 CD-t találunk benne, köztük olyan teljes játékokkal, mint például a Morrowind.

A TESZT. Elérkeztünk hát a bemutató legfontosabb részéhez, amelyből megtudhatjuk, hogy a mai videokártyák mit is tudnak. A tesztgépben egy Barton magos AMD Athlon XP 3000+ üzemelt, így mindegyik megoldás megkapta a lehetőséget, hogy megmutassa, mire is képes valójában. A játékok alatt nyújtott teljesítmény mérésére szokásunkhoz híven az Unreal Tournament 2003-at használtuk a [H]ard|OCP tesztprogramjának segítségével. Bár az összehasonlításhoz ugyanazt az Albatron GeForce FX 5200-at használtuk, amelyiket a múltkori tesztünkben, most lényegesen rosszabb kép alakult ki vele kapcsolatban, mint akkor. A Radeon 9000 Pro ugyanis szinte minden tesztben jobban teljesített, mint az NVIDIA



megoldása, ez igen szép eredmény tőle. A Radeon 9100 LE és 9200 az alacsony órajel miatt jelentősen lemaradt, így ezek semmiképpen sem számítanak jó vételnek. A Radeon 9500 és 9500 Pro közötti különbség óriási, a fejlettebb játékok esetében tehát a megfelezett feldolgozó csővezetékek száma rendkívül hátrányosan hat a teljesítményre. Átalakítás nélkül tehát a Radeon 9500 semmiképpen sem éri meg az árát. A Radeon 9600 Pro viszont rácáfol erre, magasabb órajelének és optimalizált memóriavezérlőjének köszönhetően csak igen cse-

3DMARK 2001SE BUILD 330 DEFAULT 0XAA 0XAF

	GF FX 5200	GF FX 5600 U	R9000 PRO	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 PRO	R9600 PRO	R9700	R9700 PRO	R9800	R9800 PRO
3DMark Score	8207	10907	8621	7983	7405	11163	12388	11572	14047	15339	15195	16086
Game 1 - Car Chase - Low Detail	105.4	150	108.8	116.9	92.6	138.5	155.3	139.9	170.6	192.1	188.8	203.8
Game 1 - Car Chase - High Detail	53	65.7	60	64.1	52.8	71	73	70.2	72.8	73.7	70.5	73
Game 2 - Dragothic - Low Detail	132	173.7	129.7	115	110.8	181.6	214.1	193.6	271.2	309.3	306.2	325.2
Game 2 - Dragothic - High Detail	71.3	91.8	69.8	66.8	61.3	103.5	122.3	107.8	139.7	157.6	157.8	166.7
Game 3 - Lobby - Low Detail	132.3	161.8	139.4	119.3	121.5	168.3	177.7	175.9	188.1	190.3	187.4	191.5
Game 3 - Lobby - High Detail	65.9	78.7	67.8	60.9	59.3	81.1	83	83.1	83.7	83.7	83.1	83.7
Game 4 - Nature	35.3	66.3	44.5	31.7	34.5	58.4	67.5	62.9	91.2	106.2	107.3	120.6
Fill Rate (Single-Texturing)	629.3	851.6	726.4	571.1	540.2	918.2	966.9	1021.7	1522.6	1768.8	1786.8	2000
Fill Rate (Multi-Texturing)	731.4	1112.3	1085.5	1879.4	987	1103.9	2166	1577.9	2179.4	2561.9	2571.9	2979.6
High Polygon Count (1 Light)	33.2	45	21.6	34.9	19.5	55.2	57.3	45.7	58.6	65.8	65.8	73.1
High Polygon Count (8 Lights)	5	7.4	5	8.7	4.5	13.6	13.7	10.1	13.8	16.2	16.2	18.8
Environment Bump Mapping	73	130.9	149.3	86.9	126.5	151.5	178.7	160.2	201.5	205.1	205.3	219.7
DOT3 Bump Mapping	74	101.1	95.3	58.3	70.8	111.3	131	136.4	182.8	211.4	214.7	238
Vertex Shader	46.4	65.4	87.6	63.3	80	153.6	151.3	145.2	175.4	205.9	206.7	229
Pixel Shader	87.8	147.2	106.9	63	86.6	154.3	217.8	200.1	271.4	305.6	304.3	318.8
Advanced Pixel Shader	30.2	50.7	91.5	65.5	78	93.7	152.2	117.9	179.3	209.4	209.6	237.9
Point Sprites	12.1	21.1	19.5	18.7	15	12.6	28.4	15.7	33.8	39.2	38.9	43.4



kély mértékben marad el a 9500 Prótól, néhány esetben még meg is előzi azt. A GeForce FX 5600 Ultra átlagosan 20 százalékkal gyengébb, ez nagyon gyenge teljesítmény, főleg a Radeon 9600 Pro kiváló túlhúzhatósági tulajdonságát figyelembe véve. A Radeon 9700 Pro már másik kategóriát képvisel, így csak a 9800 Próval érdemes összemérni. Ez utóbbi az optimalizációk és a magasabb órajel ellenére meglepően gyengén szerepel, pedig elvileg – ahogy azt már említettük – a tesztgépnek ki kellene tudni hajtania mindent belőle.

Az igazán jó képminőséget sajnos csak kevesen élvezhetik, a négyszeres anizotropikus szűrés és élsimítás még a teljesítményközpontú beállítások ellenére is rendkívül erősen visszafogja a sebességet. Érdekesség továbbá, hogy bár az ATI legújabb Catalyst meghajtóprogramja eddig tényleg kiválónak tűnt, a DirectX 8.1-es ATI kártyák egyike sem volt képes végigfuttatni ezt a tesztsorozatot, az egyik pályán akármit is csináltunk, a gép újraindult. Szerencsére nem vesztettünk sokat, ezek egyike sem képes élvezhető sebességgel futtatni - még a régebbi játékokat sem - a látványjavítók bekapcsolása után. A Radeon 9500 és 9500 Pro közötti különbség változatlan, érdekes azonban, hogy a Radeon 9600 Pro az eddigieknél jobban lemarad a 9500 Prótól, pedig az előbbi lényegesen nagyobb memória-sávszélességgel rendelkezik. A Radeon 9700 Pro 256 bites memóriavezérlője megmutatja, mit tud, közel kétszer magasabb értékeket ér el, mint a 9600 Pro, így még akár a mai játékok is élvezhetők vele ilyen beállítások mellett. A Radeon 9800 Pro azonban még az előbbinél is nagyobb csalódást okozott: egyáltalán nem mutatkozott meg az elmúlt háromnegyed évben végrehajtott optimalizáció, csak a megemelt órajelből automatikusan következő különbséget fedezhetjük fel a számok tanulmányozásakor. Ráadásul az végképp fel sem merül, hogy a processzor jelentené a szűk keresztmetszetet.

Ezután a szintetikus tesztek következtek: a 3DMark2001SE és a 3DMark03, mindkettő a 330-as javítással. Ez az utóbbi esetén fontos igazán, erről pár oldallal arrébb bővebb leírást olvashattok. A teszt kiválóan megmutatta, hogy a 3DMarkhoz hasonló szintetikus tesztprogramok messze nem tükrözik a kártyák valódi teljesítményét. Ha megnézzük, a Radeon 9100 LE az első két tesztben sokkal jobban teljesített, mint a Radeon 9000 Pro, a végső pontszámot tekintve is csak kb. 10 százalékkal maradt le, az Unreal Tournament 2003 egyáltalán nem ezt mutatta. Érdekesség még, hogy a két textúrázó egység miatt multitextúrázás esetén a Radeon 9100 LE még a 9600 Próval is felvette a versenyt, ez egyébként teljesen reális. További kiemelendő eredmény lehet a Radeon 9000 Pro 3DMark03 alatti teljesítménye: minden tesztben óriási fölénnyel győzte le közvetlen ellenfelét, a GeForce FX 5200-at, amely csak a DirectX 9.0 támogatás miatt érhetett el közel azonos eredményt.

ÖSSZEFOGLALÁS. Az ATI tehát végre minden árkategóriában igen versenyképes terméket kínál. A Radeon 9000, 9100 és 9200-as sorozat esetén senkit se zavarjon a DirectX 9.0 támogatás hiánya, mire ugyanis az ezt kihasználó játékok ideérnek, már rég nem ez a kártya dolgozik majd a gépekben. Érdemes még megfontolni a – nem butított – Radeon 9100 beszerzését is, még mielőtt eltűnik a piacról, mert azonos áron lényegesen gyorsabb a Radeon 9100 Pro vagy a 9200 Pro modellnél. Az átalakítható Radeon 9500-ak eltűnésével a középkategóriás Radeon 9600 Pro ideje is eljön, ez a GeForce FX 5600 Ultránál annyival jobban sikerült, hogy nincs is min gondolkodni a vásárlás előtt. A Radeon 9800 Pro sajnos nem azt nyújtotta, mint amire számítottunk, de a Radeon 9700-ak eltűnésével a sima (nem Pro) modell biztos nagyon jó vételle válik, hiszen még kicsit többet is tud, mint a mai 9700 Pro, ára pedig a 9700-as jelenlegi árával lesz egy szinten. A piac jelentős átalakulására még jó ideig nem kell számítani, elképzelhető, hogy az NVIDIA NV36 az NV35 butított változata lesz, és így a GeForce FX 5600-as sorozat valami életképesebbre cserélődik, de ettől eltekintve idén az alsó- és a középkategória nem rendeződik át. ■ YVORL@HARDWAREOC.HU

PARTNEREINK VOLTAK

Az Albatron FX5200 és a Gigabyte Radeon 9200 kártyát a gyártók tajvani képviseletétől kaptuk tesztelésre.

Club3D kártyák **Pulsar Hungary Kft.** Tel: 219-0395

MSI FX5600 **Ramiris Rubin Rt.** Tel: 412-4300

PNY FX5800 Ultra **Pixel Multimédia** Tel: 266-6059

Gigabyte Radeon 9500 Pro **CO-RUN Kft.** www.co-run.hu

Pwer Color 9600 Pro **CASE Hungary Kft.** www.case.hu

3DMARK 2001SE BUILD 330 DEFAULT 4XAA 4XAF

	GF FX 5200	GF FX 5600 U	R9000 PRO	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 PRO	R9600 PRO	R9700	R9700 PRO	R9800	R9800 PRO
3DMark Score	2988	6435	2874	1642	2321	6549	8125	7311	10256	11464	-	12446
Game 1 - Car Chase - Low Detail	42.1	80.7	38.8	22.7	31.2	80.2	100.4	87.9	122.5	142.5	-	160.6
Game 1 - Car Chase - High Detail	24.8	46.4	25.2	15.9	20.5	45.4	58	46.8	67	72.1	-	72.3
Game 2 - Dragothic - Low Detail	39	86.6	39.2	20.8	31.1	100.5	118.9	110.2	168.3	193.9	-	219.5
Game 2 - Dragothic - High Detail	31.2	60.4	27	16.8	22.5	60.1	75.5	66	94.9	109.3	-	123.1
Game 3 - Lobby - Low Detail	39.9	89.3	35.4	18.3	28.2	95.4	120.1	114.2	155.2	168.9	-	177.9
Game 3 - Lobby - High Detail	21.6	55.6	22.1	11.8	17.7	55.9	69.9	65.5	78.6	82.2	-	83.6
Game 4 - Nature	11.4	31	12.7	6.7	10.1	28.1	33.2	31	49.3	57	-	64.3
Fill Rate (Single-Texturing)	175.6	428.2	244.7	106.7	182.5	943.3	728.6	939.7	1274.5	1460.1	-	1598.1
Fill Rate (Multi-Texturing)	656.3	986.9	352.3	413.2	318.1	1083.8	2120.6	1540.4	2130.9	2521.6	-	2934.3
High Polygon Count (1 Light)	22	37.2	16.8	16.3	14.5	40.6	46.3	35.4	51.9	58.1	-	64.5
High Polygon Count (8 Lights)	4.7	7.1	4.7	6.8	4.2	12.5	12.9	9.6	13.3	15.7	-	18.2
Environment Bump Mapping	45.3	88.7	38.4	18.8	31.4	88.6	114.3	101.9	143.7	157.4	-	170.5
DOT3 Bump Mapping	24.5	54.5	25.7	13.2	20.1	56.3	65.2	65.1	94.8	109.2	--	122.3
Vertex Shader	27.8	48.1	40	18.1	31.9	59.6	63.7	59.1	94	108.4	-	122
Pixel Shader	41.7	77.2	27.3	12	21.7	59	88.5	79.5	107.1	124.1	-	139.1
Advanced Pixel Shader	16.7	31.4	26.7	15.5	22.6	42.5	67.5	51.7	83.6	97.1	-	109.5
Point Sprites	6.1	12.6	8.4	4.4	6.9	3.7	6.3	4.3	8.6	10	-	11.3



CREATIVE JUKEBOX 2
ÉS THX-ES HANGRENDSZEREK

› **Info:** www.nomadworld.com



NOMAD JUKEBOX 2. Pár számmal ezelőtt már írtunk a szingapúri Creative Labs két új MP3 lejátszójáról, a Nomad Jukebox Zenről és a Nomad Muvóról. A tesztből akkor kimaradt a szintén nem túl régen piacra került Jukebox 2-es ismertetője, amely a jelenleg kapható legjobb ár/teljesítmény mutatójú Creative lejátszó.

A Nomad lejátszók a Creative Labs egyik legsikerültebb „félrelépős" termékei közé tartoznak. A cég idejekorán felismerte, hogy a hordozható MP3 lejátszóknak előbb-utóbb nagy piaca lesz, és persze igazuk is lett. A legelső Nomad megjelenése óta (1999) már több mint egy tucat újabb modellel jelentkeztek. A jelenlegi csúcsgép a fentebb már említett Zen (ebből is az USB 2.0-s, 60 GB kapacitású), amelynek csak egyetlen „hibája" van: a magas ára. A Creative persze mindig gondolt a kispénzű felhasználókra, ezért a high-tech lejátszó mellett megtartották és továbbfejlesztették az eredeti Jukeboxot is. A 2-es rajtszámmal indult versenyzőt a korábbi modellek tapasztalatai alapján és a valós felhasználói igényeknek megfelelően alakították ki. Egyes funkciókat egyszerűen kihagytak belőle, ellenben felvértezték jó pár praktikus újdonsággal (ezekről később). Az eredmény egy egészen elfogadható árú, többfunkciós és – ami a legfontosabb – a nagyobb testvérekkel megegyező hangminőségű lejátszó lett.

A Jukebox 2-es a méretéhez képest igen tekintélyes térfogatú dobozban érkezett a szerkesztőségbe. Ennyi „levegőt" a gyártók még a legdurvább monitorvezérlők mellé sem „csomagolnak" (aki foglalkozott szállítmányozással, az tudja, hogy a legtöbbször nem kilogrammban, hanem köbméterben mérik az árut). Ezt a luxust csak a legnívósabb cégek engedhetik meg maguknak. A Jukebox 2-es szerencsére nem a méregdrága kategóriába tartozik (a Jukebox 3 kétszer, a „kis" Zen másfélszer ennyibe kerül), viszont nagyon szép mutatványokra képes. A dobozban – a lejátszó mellett – csak a legszükségesebb dolgokat találjuk. A legfontosabb a Lithium-ion akkumulátor, amelynek a kialakítása lámabiztos, vagyis ha „véletlenül" fordítva tennénk be a helyére, akkor egyszerűen nem érintkezik, így nem teszi tönkre a készüléket, illetve nem robban fel. Teljes formázás után 16 óra folyamatos lejátszási időt biztosít, ami nem kis teljesítmény egy winchesterrel felszerelt készülék esetében. A következő szembetűnő „tárgy" a Jukebox 2 leggyengébb láncszeme: egy kínai piacos kivitelezésű, borzasztó tapintású műbőr-műanyag (!) tok, amelynek különleges tulajdonsága, hogy körülbelül 1 számmal kisebb, mint maga a Jukebox. A lejátszót csak percekig tartó gyömöszölés hatására fogadta magába, és még utána is igazgatni kellett ahhoz, hogy az oldalán található kivágások és a készülék kiltászani hivatott részei egy síkba kerüljenek. A Jukebox 2 szerencsére e tok nélkül is kitűnően használható, és minden egyéb tekintetben magasan jobb minőségi mutatókkal rendelkezik. A következő igen lényeges tartozék a készülékhez mellékelt fejhallgató, amelynek minősége (tudjátok, ez a heppem...) természetesen hozza az általam elvárt szintet: szép tisztán szól, nem küldi túl a magasakat, és az erős mélyekre sem rezonál be. Pont jó. Jó pont! A dobozból ezek után már csak az USB kábel, a hálózati adapter, a driver CD és némi papíráru került elő.

készülék telepítése igen egyszerű, a meghajtó szoftver mellett a Creative Playcenter is felkúszik a gépünkre. Ezzel az alkalmazással tudjuk a Jukebox 2-es tartalmát módosítani (csak hangfile!). A szoftver kezelése egyszerű, viszont kapásból találtam benne hibát: ha egyszerre két könyvtárt másolunk fel a Jukebox 2-re, akkor a végeredmény egyetlen könyvtár lesz, ahol a második könyvtár teljes tartalma az elsőbe kerül. Ezt a hibát valószínűleg már orvosolták (javító patch vagy újabb revízió képében), de be kell vallanom, hogy – lusta ember lévén – a net-túrás helyett inkább az albumonkénti másolást választottam. Tettem ezt azért is, mert a feltöltés sebessége az általam elvárt szintet messze túlszárnyalta. Egyáltalán nem gondoltam volna, hogy a 2.0-s USB felület ennyire gyors. Korábban már volt szerencsém hasonló (nem Creative) lejátszókhoz, melyek 1.1-es USB felületen csatlakoztak a PC-hez. Ezeknél egy-egy album feltöltése hosszú perceket vett igénybe. A Jukebox 2-es esetében ez a tortúra másodpercekre rövidül. Az átlagos zenei CD-k anyaga MP3-ban (kb. 85 MB) 15 másodperc alatt kúszik fel a Jukebox 2-es vinyójára! Döbbenetes. A beépített merevlemezen egyébként nem csak hangfájlokat tárolhatunk, hanem bármilyen számítógépes adatfájlt: vagyis a Jukebox 2-est „cipelős" winchesterként is használhatjuk! Nem zenei anyagokat a Creative File Manager (a CD-n mellékelve) segítségével tudunk a masinára felmásolni.

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: MP3, WMA, WAV lejátszás, nagy vinyó, nem zenei adatok tárolása, villámgyors USB 2.0 interface, olcsóbb, mint az Apple iPod **HÁTRÁNYOK:** nagydarab, melegszik, a vinyó miatt nem igazán ajánlott sportolás közben használni, csúnyább, mint az Apple iPod

8 JUKEBOX 2

Bár ezt a funkciót a régebbi Jukeboxok is támogatták, de a gyors adatátvitelnek köszönhetően a Jukebox 2-es most már valóban „alkalmas" erre a feladatra!

A Jukebox 2 kezelése szinte magától értetődő. Aki a ma használatos mobiltelefon készülékeken kiismeri magát, annak a Jukebox 2 sem fog gondot okozni. A készülék kinézete egyébként nagyjából azonos az eredeti Jukeboxéval, és, mint azt már korábban említettem, a funkciói is nagyon hasonlatosak. A menüben való navigálást akár egyetlen gombbal megtehetjük (fel-le görgethető, továbbá benyomható gomb a gép oldalán). A felpakolt zenei anyagokat kedvünk szerint csoportosíthatjuk, rendezhetjük stb. Ehhez nincs szükség PC-re, elegendő csak maga a Jukebox 2. Akár menet közben megszerkeszthetjük a kedvenc számainkból álló listát, amelyet el is menthetünk. Egyetlen APRÓ hiányosságként csak azt említeném meg, hogy ha valamelyik szám vagy album neve hosszabb, mint ami a kijelzőre elfér, akkor a hiányzó részt nem fogjuk látni. Úgy gondoltam, hogy ha ráviszem a kijelölést egy címre, akkor a szöveg pár másodperces elidőzés után majd elkezd jobbra-balra scrollozni (mint a Winamp esetében), hogy a vége is láthatóvá váljon. Na, ezt nem teszi. A gondot egyszerű firmware frissítéssel meg lehetne oldani, ezért ha szavaim eljutnak a Creative fejlesztőihez, akkor kérném szépen ennek az implementálását.

A Jukeboxok egyik extrája a Creative által jegyzett EAX rendszerű hangfeldolgozó processzor (DSP), amelyet a Jukebox 2-ből sem spóroltak ki. Az EAX funkció bekapcsolása után többféle lehetőség közül választhatunk. Az egyik a hangkártyák esetében már megszokott környezetszimuláció, amely keretében a DSP különféle „helyszínek" akusztikáját utánozza (stadion, fürdőszoba, kályhacső stb.). Van – a hangmagasság változása nélkül operáló – lejátszási sebesség-állítási lehetőség, bár nem tűnik igazán hasznos funkciónak. Evvel a rendes sebesség felére lassíthatjuk, vagy a másfélszeresére növelhetjük a lejátszást (a két határ között persze több állásban) medve/egérhang effektus nélkül. Jó ötlet viszont a Smart Volume (automatikus hangerő-szabályozás) funkció, amellyel a széles dinamikatartományú zenei anyagokat (leginkább komolyzene) tudjuk „összébb húzni". Egyetlen nagy bajom volt csak ezzel az EAX bűvészkedéssel: nem lehet egyszerre több funkciót használni (pl. okos hangerő + színházi akusztika emuláció).



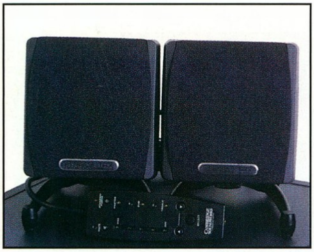
Felmerülhet persze a kérdés, hogy a fapados modellből mit spóroltak ki? Nos, lemaradt róla a korábban rendszeresített infra érzékelő, ezért az infra távirányító is szükségtelenné vált. A felvételi lehetőségről is le kell mondanunk a vonalbemenet hiánya miatt. A dupla hangszóró kimenet is el lett felejtve, ezért a 4.1-es hangrendszer csatlakoztatására sincs már lehetőség. Nagyjából ezek az extra funkciók maradtak ki a Jukebox 2-ből. Mindemellett megmaradt a készülék döbbenetes hangminősége (98 dB jel-zaj viszony), amit igazán csak tömörítetlen anyagok (WAV) lejátszása esetén tudunk kihasználni. Mert ugyebár tömörített (veszteséggel operáló) hangformátum esetén a tömörítés ténye már eleve determinálja a minőséget.

A Jukebox 2-es kimondottan átgondolt ötlet volt a Creative-től. A szolgáltatásaihoz képest olcsó, sokoldalúan használható eszköz. Akinek a fentiek alapján elnyerte a tetszését, az ne is habozzon tovább a beszerzésével!

A Jukebox 2 kíséreteként két hatalmas doboz is a szerkesztőségbe került: az egyikben egy 2.1-es, a másikban pedig egy 5.1-es hangszórókészletet találtunk. A Cambridge SoundWorks MegaWorks sorozatának eddigi darabjait leginkább az igényes hangzást kedvelők vásárolták. Az új rendszerek dobozain virító THX embléma viszont felhívja a figyelmet arra, hogy a Cambridge SoundWorks tervezői még egy lapáttal rátettek a minőségre (az előző MegaWorks darabok még nélkülözték ezt a nívós címet). A THX-ről (pontosabban a cég „hányattatásairól") a 2003/04-es számunkban már olvashattatok. Aki esetleg lemaradt volna a dologról, az vegye a fáradtságot, és túrja elő a kupacból (109. old.). Azt persze mindenki tudja, hogy a THX emblémával ellátott termékek alapvetően nem az olcsó kategória ászai, de a borsos árért cserébe igen meggyőző minőséget produkálnak. Ez ideig nem is volt túl sok THX minősítésű, kimondottan PC-hez ajánlott hangfalkészlet (Klipsch, Logitech). A Creative tehát relatíve üres piaci szegmensbe nyúlt bele a MegaWorks sorozat új tagjaival.



MegaWorks 250D THX [2.1]. A kisebbik hangrendszer egy termetes mélynyomóból és két szatellitből áll. A kényelmes kezelést biztosítandó, kapunk a rendszerhez egy kábelen fityegő kezelő modult is, amelyen minden funkció elérhető (ki-bekapcsolás, hangerő stb.), illetve itt kapott helyet a fejhallgató csatlakozója is. Minden szatellithez jár egy műanyag tartókonzol (a vezérlő modulhoz is), amelyhez egy csavarral lehet rögzíteni a hangszórót. Ha ezt mégsem szeretnénk alkalmazni, akkor érdemes a szatellitek aljára felragasztgatni a külön erre a célra rendszeresített gumi lábacskákat. A rendszer összekábelezése igen egyszerű művelet, a hangszórók megfele-



lő elhelyezése után körülbelül 5 perc alatt végezhetünk vele. A rendszert üzembe helyezve már a legelső megszólaláskor érezni, hogy itt bizony minőségi darabról van szó. Megmondom őszintén, hogy egy kicsit kételkedtem a szatellitek hangját illetően, hiszen súlyra nagyon könnyűnek tűntek. A próbakör megtétele után ez a kétkedés persze gyorsan elpárolgott. A rendszer ugyanis egyszerűen tökéletesen szól. A szatellitek hangja meglepően tiszta, a hangképük egyáltalán nem kérkedő, teszik a dolgukat, ahogy kell. A mélynyomó sem hazudtolja meg a méretét és a súlyát: iszonyatosan erős, szomszédkergető mélyekkel kényeztet minket. Úgy szól, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A számomra legérdekesebb az volt, hogy amikor már úgy éreztem, hogy a rendszer a teljesítőképességének felső határán lavírozik, és már nem igazán kellene feljebb csavarni a hangerőt, még akkor is volt benne tartalék! És ez a tartalék bizony nem csak erőlködés volt, hanem érezhető hangerő-növekedés! A rendszer a másik végletben is jól teljesített, alacsony zajszintjének (99 dB) köszönhetően egészen kis hangerőn is hallgatható. És ha már az alacsony hangerőnél tartunk: a típusjelzés után található D betű azt jelenti, hogy a szett digitális jellel is megbirkózik. Ilyen igények (lazítós komolyzene hallgatás) esetén érdemes ezzel a bemenettel használni (már ha a rákötendő eszköz rendelkezik ilyen kimenettel).



MEGAWORKS 550 THX (5.1). A hat hangszóróval felszerelt rendszeren egyértelműen látszik, hogy a 2.1-es kibővített változata. Minden alkotóeleme a kistestvértől lett átörökítve (ezt nem fordítva szokás?), kezdve a mélynyomótól egészen a szatellitek tartókonzoljáig. A készülék bekábelezése már egy kicsit keményebb dió, mint a 2.1-es rendszer esetében. A kábelek összecserélésének veszélye itt már fokozottabban fennáll, ennek elkerülésére érdemes felhasználni az „aprólékok" között található matricaszettet. Ezzel kényelmesen és legfőképpen egyértelműen megjelölhetjük a hangszórók vezetékeit. A vezérlő panel itt is megtalálható, természetesen kibővített lehetőségekkel. Egyetlen dolgot hiányolhatunk csak: az 550-es sajnos nem képes digitális jelet fogadni (az elődje, az 510D még tudott, bár az csak 5.1-es Live! hangkártyával ment). Ha valaki dekóderes hangfalszettre vágyik, annak még a márkát sem kell „elárulnia", hiszen a Cambridge SoundWorks termékpalettáján több ilyen – ennek a kívánalomnak tökéletesen megfelelő – termék is megtalálható. Bár egyik sem THX minősítésű, de azt hiszem, hogy nem kell már sokat várni, és lesz olyan is...

Összességében mindkét rendszerre jellemző az igényes kialakítás és a minőségi anyagok használata. Sehol egy sorja vagy pontatlanul illeszkedő alkatrész. Már a csomagolás módja is kimondottan extrém: még a legapróbb alkatrész is külön zacsiba került. Volt olyan darab (pl. a hangszórótartó csavarok), amelyhez csak 3 zacskó-a-zacskóban kombó szétszaggatása tudtam hozzájutni (eszembe jutott Mr. Bean, amikor szemenként becsomagolta a szőlőt).

A MegaWorks sorozat legnagyobbika a 6.1 csatornás MegaWorks 650 THX, amelyet kimondottan az Audigy 2-es kártyához ajánlanak. Talán egyszer az is sorra kerül... ■ **SAKMAN**



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: szépen és nagyon nagyot szól, kényelmes a kezelése **HÁTRÁNYOK:** negatívum: a mélynyomó melegszik, kicsit drága

9 **MEGAWORKS 250D THX**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: gyönyörűen és döbbenetesen nagyot szól, kényelmes a kezelése **HÁTRÁNYOK:** a mélynyomó erősen melegszik, nincs digi bemenet, drága

9,5 **MEGAWORKS 550 THX**

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

PIACFIGYELŐ

FREECOM. A Freecom folyamatosan forgalmaz DVD+R és DVD-R szabvány szerint működő egységeket egyaránt. Nem akarván vevőtábort veszíteni, és állást nem foglalva egyik szabvány mellett sem: mindkét szabványt magába integráló készüléket dobott piacra. Négyszeres sebességgel ír bármilyen R lemezt és fele sebességgel az RW lemezeket (pontosítva: 2x a DVD-R illetve 2,4x a DVD+R lemezek tekintetében). DVD lemez olvasásakor 12x-es sebességre képes. A külső csatlakoztatású FX-10 családnak ez az új tagja USB 2.0 felületen kapcsolódik számítógéphez.



A kifogástalan működtetés érdekében két USB-portos adaptert is beletesznek a kitbe, ami PCI sínen keresztül szolgálja az adatátvitelt. A gazdag körítésről az írószoftveren túl a Ulead Video Studio 6-os verziója és a CyberLink PowerDVD lejátszó program gondoskodik. A készülék Mac környezetben is teljesít a hozzáadott Toast szoftverrel. A csomag része egy-egy egyszer és többször írható DVD lemez is.

A Freecom a Beatman mini CD és a Beatman Flash lejátszói után megalkotta a BEATMAN FLASH RECORDER-t. Ez már 256 MB statikus memóriában tárol adatot, és egyúttal fel is tud venni a beépített rádióról vagy külső Hi-Fi hangforrásról PC-használat igénye nélkül. Természetesen USB porton számítógépre is csatlakozik. Akár 70 órás rögzítési képessége révén kiválóan használható diktafonként is. A készülék AAA ceruzaelemmel, vagy akkumulátorral működtethető, ez utóbbi és töltője opcióként áll a Freecom palettáján rendelkezésre.



A Freecom a hagyományokhoz híven 2 év gyártói garanciát nyújt a termékre az időkorlát nélküli forródrót-támogatáson túlmenően.

www.multimedia.hu

Tel.: 463-9030

LEADTEK A180 CINEMA ÉS A340 CINEMA KÉT, TV-TUNERES VIDEOKÁRTYA-MEGOLDÁS. Hamarosan piacra kerül a Leadtek két, különböző Nvidia chippel szerelt TV-s VGA kártyája. Az A180-as GF4 MX 440, míg az A340-es FX5200-as alapokra épül. Az alapkoncepció hasonló, mint az ATI széria esetében megismert All-In-Wonder kártyáknál: vegyél egy közkedvelt videokártyát, és építs rá TV tuner egységet – ezzel kényelmesebbé és egyszerűbbé teszed az életet ama végfelhasználók számára, akik videokártyájuk mellé amúgy is vennének tunerkártyát. Most nem térnék ki a videokártyák tulajdonságaira, mivel azok megegyeznek az alapszériás kártyákkal, sokkal inkább a tuner részre, mely – Leadtek viszonylatban – két új tulajdonságot is tartalmaz. Az első, hogy a TV adás hangja ezúttal már sztereóban szólal meg. A másik - ami igazi újítás! – az a DirectBurn technológia, ami annyit tesz, hogy amennyiben rendelkezünk otthon CD vagy DVD-íróval, lehetőségünk adódik egyből optikai meghajtóra menteni a filmünket (bármilyen formátumban!), ezzel helyet spórolunk a merevlemezünkön. Természetesen a teljes kényelem érdekében távirányító is jár a termékekhez, mellyel a TV-n kívül a hozzá adott multimédiás lejátszó szoftvert is vezérelhetjük.

ÚJABB DVD+R/RW ÍRÓ A PLEXTORTÓL. A nemrégiben bemutatott PX-504UF író az elöd PX-504A USB-s változata. Technológiailag ez a modell is kiemelkedő tulajdonságokkal bír: 4x sebességgel írja a DVD+R lemezeket, 2,4x-esen a DVD+RW lemezeket, CD-író üzemmódban 16x sebességgel a CD-R lemezeket, 10x sebességgel a CD-RW-ket. A készülékben 2 MB puffer is található, valamint tartalmazza a Plextornál már hagyományosnak számító megoldások sorát: BURN-Proof, PoweRec technológiák. Újdonság a DVD+VR formátum támogatása. A csatlakozók között természetesen megtalálható a nagysebességű USB 2.0 és az IEEE1394 (Firewire) csatoló is.



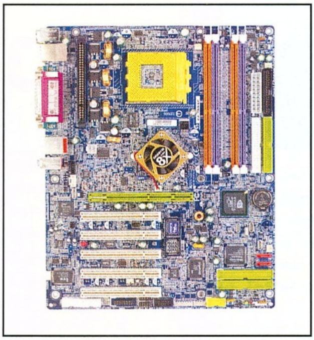
HEWLETT PACKARD 735 DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP. A HP a 720-as modell utódjaként dobta piacra a 735-öst megtartva annak jó tulajdonságait. A kellemes fogású kompakt gép 3,2 Megapixeles felbontással, háromszoros optikai és ötszörös digitális zoommal rendelkezik. Viszonylag könnyű súlyát annak köszönheti, hogy működtetéséhez mindössze két ceruzaelemre van szükségünk, bár ezeket már vásárláskor érdemes minél nagyobb kapacitású, újratölthető akkumulátorra cserélni. 16 MB beépített memóriája Secure Digital kártyával bővíthető, azonban ha mindig a legjobb minőségű beállítással szeretnénk fotózni, ezt nem árt lecserélni legalább 64 MB-osra. Kezelésének kialakításán látszott, hogy a célszerűséget tartották szem előtt, a fontosabb beállítások azonnal elérhetők, és csak a ritkán használtakat kell a menüből állítani. Zársebessége 1/3-tól 1/1500-ig terjed, érzékenysége ISO 100, 200 és 400 között állítható, ami ebben a kategóriában megszokott. Különlegessége a rendkívül jó minőségű Pentax optika, mely kikapcsolva visszahúzódik a gépházba.

Ramiris Rubin Rt.

Tel.: 412-4300

ZALMAN TÁPOK. A Zalman a hűtők mellett tápokat is gyárt, természetesen ezeket is a zajmentes munkakörnyezet szellemében. A Zalman tápok a kiváló minőségű FSP gyártmányok alapjaira építkeznek, így a megbízhatóságukhoz nem férhet kétség. A „táposabb" példányok aktív PFC-vel és dupla ventilátoros kiépítéssel rendelkeznek, így a gép védve van az áramingadozás okozta instabilitástól, és a ház levegője is könnyebben cserélődik. Akit jobban érdekel a minőségi tápok lelkivilága, nézzen körül Tom bátyó oldalán (www.tomshardware.hu), igen kimerítő, átfogó tesztet találhat szinte az összes szóba jöhető résztvevővel.







VIEWSONIC VIDEOPROCESSZOR. A NextVision N6 olyan felhasználóknak ajánlott, akik már rendelkeznek HDTV felbontásra képes megjelenítővel, és az összes meglévő jelforrásukból szeretnék kihozni a maximumot, már ami a képminőséget illeti. Az N6 beépített HDTV-képes tunerrésszel rendelkezik, így maximálisan 1080i-s felbontású videoanyaggal birkózik meg. Ideális társ lehet nagyfelbontású vetítők, valamint LCD TV-k és DV kamkorderek mellé.

www.pixel.hu

Tel.: 266-6059



CO-RUN COMPUTER. A cég két kiváló Gigabyte alaplapot ajánlott a figyelmünkbe ebben a hónapban, stílszerűen az egyiket Intel, a másikat AMD processzorok kiszolgálására tervezték. A 8PENXP Intel Springdale (i865PE) chipkészletre épül, amely főbb elemeiben megegyezik a többi Springdale köré épített alaplappal, azonban a Dual Miracle kivitelnek köszönhetően azért kínál néhány extra funkciót, mint például a Dual Power System 2, a Dual RAID, a Dual Cooling System és a Dual BIOS. Az alaplap túlhajthatósági készsége kiváló, a kivitelezés szintúgy, a minőségért azonban a szokásosnál kicsivel mélyebben kell a pénztárcánkba nyúlnunk.

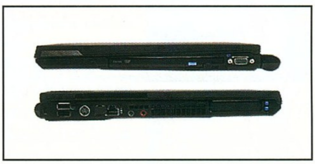
Az AMD-s alaplap 7NNXP névre hallgat, és már a relatíve új nForce2 Ultra lapkakészletre épül, ennek megfelelően már hivatalosan (és stabilan) támogatja a 400 MHz-es Front Side Bust használó Athlon XP-ket, amelyből jelenleg szám szerint egy van, a 3200+ modellszámozású. A Serial ATA és RAID támogatás magától értetődő az ilyen kategóriájú alaplapok esetében, tüzetesebb vizsgálatot követően azonban sikerült rábukkannom egy általam már régóta várt dologra: a power, a reset, a HDD stb. tüskék végre színkódoltak, ezáltal jelentősen megkönnyítik a gép tényleges üzembe helyezését.

www.co-run.hu

THINKPAD T40. Az IBM Magyarország jóvoltából már egy hónapja volt szerencsénk kipróbálni a ThinkPad T40-et, mely már az Intel Centrino technológiája köré épült, és meglehetősen jó benyomást tett ránk. A mindössze 26 mm vékony és 2,2 kg súlyú notebook előre telepített Windows XP-vel, mondhatni kulcsra készen érkezett, így az aksi néhányszori kisütése után már semmi akadálya nem volt egy kis nyúzópróbának. A gép az 1,5 GHz-es, 1 MB L2 cache-sel szerelt processzor mellett 256 MB memóriával és ATi Mobility Radeon 7500 32 MB videokártyával, beépített Wi-Fi adapterrel és 14,1" kijelzővel rendelkezett. A gép teljesítménye nem sok kívánnivalót hagy maga után (akinek ez kevés lenne, az inkább a T40p modellt vegye alaposabban szemügyre), az akkumulátoros üzemideje pedig egyenesen ámulatba ejtő: majdnem öt (!) órán át használhattuk egyetlen feltöltéssel.

IBM Magyarország

www.ibm.hu





RETRO KUCHÓ

Az előző két alkalommal az 1981-es év két, a hazai és a világ mikroszámítógépes kultúrájának kialakulásában fontos szerepet játszó számítógépével ismerkedtünk meg. Terveim szerint ez továbbra is így lesz, egy-egy mikrogéppel fogunk egy picit részletesebben foglalkozni. Most azonban nem, ugyanis nagyon fontosnak tartom, hogy mielőtt az 1982-es évre és az abban megjelent korszakalkotó számítógépekre áttérnénk, szót ejtsek néhány hazánkban kevésbé populáris és elterjedt, ám annál fontosabb gépről, melyek '81-ben, illetve korábban láttak napvilágot.

ABC80. Ez a mikro eredetileg svéd születésű, 1978-ban került piacra, és a Luxor nevű cég egészen 1983-ig gyártotta, mintegy 15000 példányt adtak el belőle, ami annak idején jelentős mennyiségnek számított. Tervezésekor és megépítésekor a fő szempont az volt, hogy teljesen átlagemberek is használni tudják, tehát alapvetően otthoni, hobbi és nem professzionális gépnek szánták, ezt a paraméterein is jól láthatjuk. Az eredetileg megcélzott vásárlóréteg helyett azonban az ABC80 gépek jelentős része nem a háztartásokba került, hanem főképp iskolák vásárolták oktató-számítógépnek, nem csak Svédországban, hanem Európa számos államában.









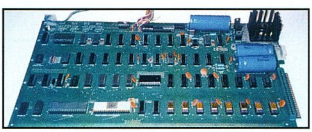


Itt kapcsolódik be hazánk is az ABC80 történetébe. Ebből a gépből ugyanis a magyar egyetemek is (relatíve) nagy példányszámot vásároltak, illetve példányai néhány középiskolában is megjelentek. Talán, vagy esetleg egészen biztosan állíthatjuk, hogy ezek voltak az itteni első iskolaszámítógépek, ezek a gépek jelentették számos ember számára az első találkozást a számítástechnikával, pontosabban a mikroszámítógépekkel. Jelentősége így megkérdőjelezhetetlenül óriási a hazai számítástechnika és oktatás szempontjából, még akkor is, ha nem is a legkorszerűbb, legnagyobb tudású gép, mellyel lehetőség volt akkoriban ismerkedni. Nem mintha olyan nagy és széles választék állt volna rendelkezésre az iskolákban azokban az időkben... Azonban a hazai kapcsolat ezzel a géppel nem merül ki ennyiben. A BRG gyár Luxor licenc alapján hazánkban gyártott is ABC80 gépet! Fejlesztés nem nagyon történt az eredeti modellhez képest, a legjelentősebbnek az eredetileg barnára festett műanyag ház fehér fémburkolatúra cserélését lehetne megjelölni, miáltal a gép némileg jobban nézett ki, viszont jelentősen nehezebb lett. Ez utóbbit elnézhetjük, senki sem állította soha, hogy a BRG a magas precizitású hordozható magnóihoz (van, aki talán emlékszik még :) akart hordozható mikrogépet kifejleszteni. :)

A TRS80 paraméterei: Z80 processzor, 16 Kbyte ROM, 16 Kbyte RAM, 1 hangcsatorna, nagyfelbontású grafika nincs, monokróm karakteres üzemmód. Megjelenítőként normál tv készülék, háttértárolónak pedig kazettás magnó volt használható.



APPLE. Az Apple kilóg picit a sorból, hiszen nem csak egy olyan cég, amely valamit alkotott, tündökölt egy ideig, majd eltűnt, hanem manapság is jelentős képviselője az IT-világnak. Olyan tekintetben is kilóg, hogy az általunk vizsgált időszakban magyarországi elterjedtsége gyakorlatilag elenyésző volt, illetve lehetett, tulajdonképpen nincs róla adat, hogy mennyi Apple típusú gép volt fellelhető. A világ többi részén, elsősorban Nyugaton és az Atlanti-óceán másik oldalán pl. az Apple II határozottan nagy tömegben eladott számítógép







volt, és az, hogy itthon miért nem terjedt el, főként két okra vezethető vissza. Először is, határozottan drága számítógépek voltak, másodszor pedig COCOM tiltólistán szerepeltek, azaz a kereskedőknek az akkori szocialista országokba, így ide is tilos volt szállítani, mint igen fejlettnek számító rendszert. Ez azonban másik történet, most foglalkozzunk csak az Apple első pár évével.

A történet ott kezdődött, hogy Steve Wozniak, aki akkoriban a HP mérnökeként dolgozott, meglehetősen kedvelte a számítógépeket. Nem volt túl gazdag, ellenben eléggé okos és intelligens volt ahhoz, hogy saját számítógépet tervezzen magának. Tervezte is pár évig, valahogy mindig elhalasztva, hogy ténylegesen belekezdjen a megépítésébe. Végül mégis elkészült az első verzióval, ezt bemutatta a Palo Alto-i Homebrew Computer Clubban. Ba-

> COMMODORE16 DEMOCOMPO!

Commodore 16-osra írt DEMO VERSENY-t hirdetett meg a Plus4-es scene, a szabályok és az eddig bejelentkezett indulók listája az alábbi linken érhetők el. Érdemes megnézni, mert sok nagy név van visszatérőben erre a kis gépre! A hosszú évekre feledésbe merült gép körül a scene most éledezni kezdett! További Információ:

www.nexus.hu/plus4 vagy **www.tar.hu/gotu/ gotuco.htm.**



rátja és klubtársa, Steve Jobs beleszeretett az ötletbe, azonnal számos továbbfejlesztési gondolata is támadt, valamint az is azonnal megfordult fejében, hogy a gépből lehetne építeni néhány darabot, amelyeket el lehetne adni, hisz talán lehetne ezzel keresni pár dollárt. Összedobtak egy kis pénzt, kiléptek a klubból, megalapították az Apple Computer Companyt, és nekiálltak a tervezésnek. Az első, Apple I nevű „számítógép" 1976-ban került ki abból a ma már legendás cupertinói garázsból, ahol a munkálatok zajlottak. Azért idézőjelesként említettem az előbb, mert ezek az első darabok tulajdonképpen nem voltak mások, mint alaplapok, amelyhez még a lelkes amatőröknek billentyűzetet, tápot, házat, tehát gyakorlatilag minden mást hozzá kellett építeni. Az Apple I alaplapon MOS 6502 1 MHz-es processzor és 4 Kbyte RAM volt található, mely utóbbi akár 64 K-ra is bővíthető volt. Sőt, grafikája is jónak volt mondható, 280x192 képpontos felbontást tudott megjeleníteni.

Az első 50 legyártott alaplap pillanatok alatt elfogyott, majd készült még mintegy 150, azok is gyorsan gazdára találtak. A sikeren felbuzdulva Wozniak nekilátott a továbbfejlesztésnek...

1977-ben már meg is jelent az Apple II. Ez már teljes számítógép volt, illetve elődjéhez hasonlóan, kezdetben meg lehetett vásárolni csak alaplapnak is. A gép remek paraméterekkel és bővíthetőséggel rendelkezett. Bár a processzor az elődnél felhasznált maradt, minden más jelentősen továbbfejlődött. Színes grafika, nyolc bővítő kártyahely, 48 Kbyte RAM (4 K-s kivitel is volt), saját beépített BASIC és operációs rendszer. 1978-tól pedig kapható volt már hozzá 143 Kbyte kapacitású floppy meghajtó is, valamint számos bővítőkártya készült a géphez.

Az Apple II sorozat sikerét mi sem mutatja jobban, mint az, hogy egészen 1993-ig gyártották különböző variációkban (számos átalakítást végezve rajta), ez több mint 15 évet és több százezer (pontosabban milliós nagyságrendről beszélünk!) eladott példányt jelent. És közben megjelent a Lisa, a Macintosh és a sor manapság is folytatódik...





ATARI. Az Atari kimondottan nem a futottak még kategóriába sorolandó, ám 1981 előtti szereplése hazai szempontból szintén elhanyagolható, de mindenképpen meg kell emlékezni róla.

1978-ban jelent meg az Atari 400 és 800-as széria, melynek jellemzői: MOS 6502-es processzor 1,8 MHz, 8 Kbyte RAM (48K-ig bővíthető), színes grafika akár 128 színnel, 4 belső bővítő slot, 2 cartridge slot, 4 vezérlőport, RGB videó kimenet, TV kimenet. Impozáns. Perifériák tekintetében sem volt gond, hiszen modem, floppy (90 Kbyte kapacitással) és kazettás magnó is kapcsolható volt hozzá.

Egészen 1983-ig ez a széria ment Atariéknál, majd megjelent több új gép is, például okáért az 1200XL, 600XL és a 800XL is, amelyről neve alapján azt gondolnánk, hogy mindössze a 800-as továbbfejlesztett kiadása, ami lényegileg igaz is, bár sem azok programjait sem perifériáit nem lehetett használni hozzá. Ám erre majd még visszatérünk, ne feledjük, most még csak 1981-ben járunk.

Nem teljesen számítógép, de egy mondat erejéig emlékezzünk meg itt az Atari 2600-ról is, mely 1977-ben jelent meg, és az első házi használatra szánt konzolok egyike volt, melynek tudása messze-messze meghaladta a tv-foci jellegű játékokét.









TEXAS INSTRUMENTS TI99/4. A TI egyike volt az első számítógépgyártóknak az USA-ban, a hetvenes évek végén, egészen pontosan 1978-ban kapcsolódott be a buliba a TI99/4 típussal, mely gép talán korának egyik legjobbja volt. Processzora a TI saját fejlesztésű, 16 bites (!!!) TMS9900 3 MHz-es CPU-ja. A gépben 16 Kbyte RAM, 26 Kbyte ROM volt, egészen jó, 192x256-os 16 színű grafikát volt képes előállítani, e mellé pedig 3 szólamú hangot és fehér zajt tudott generálni. A gép perifériák tekintetében is jól állt: floppy, beszédszintetizátor, nyomtató, modem és számos egyéb kiegészítő is kapható volt. 1981-ben megjelent a 4A jelű verzió, amely új grafikus chipet és jobb billentyűzetet kapott.

Magasnak mondható ára ellenére (kiváltképp az USA-ban) meglehetősen népszerű volt, kb. 3 millió példányt adtak el belőle. Bár Magyarországon nem forgalmazták, magánimport keretében számos darab érkezett.

A TI99 és a Texas számítógépgyártásának végzete azonban pont a magas ár volt. Az 1981-82-es években megjelenő számítógépek árával és tudásával nem tudtak versenyezni, ezért 1994-ben a TI ki is szállt erről a piacról. Megjegyzendő, hogy elsőszámú hóhérja a Commodore volt a VIC20-szal, majd a C64-gyel.







TRS80. Ez a gép, mely 1977-ben jelent meg, a Radio Shack és a Tandy közös fejlesztése volt. Z80-as processzor, 4 Kbyte RAM (16 Kbyte maximum), 8 Kbyte ROM, monokróm 64x16-os karakteres képernyő és némi grafika jellemzi az első modellt. Számos továbbfejlesztést ért meg, ezért az első szériát Model 1-nek hívják, aztán következett Model 2, 3 és így tovább. Bővebben most nem foglalkozunk egyikkel sem, hiszen ezek nem voltak túlságosan jellemző gépek hazánkban, azonban a Model 1-re még visszatérünk, lévén ebből lett később a Híradástechnika Szövetkezet által gyártott HT1080Z jelű iskolaszámítógép.

Az 1981-es évvel bezáródó időszakot ezzel lezártnak tekintem, jóllehet számos mikrogép van, amelyik kimaradt, talán olyan is, amelyik megérdemelte volna a megemlékezést (igazán mind megérdemelné), ám hely hiányában ennyire futotta, de talán a legjelentősebbeket sikerült megemlíteni.

A következő Kuckóban lapozunk egyet a naptárban, így elérkezünk néhány igazi legendához.

Brazil

SZÁMÍTÓGÉPGYŰJTŐK EGYESÜLETE

2003. május 17-én megalakult a Számítógépgyűjtők Egyesülete. Az egyesület célja az információs társadalom eredményeinek és emlékeinek megőrzése, egy állandó gyűjtemény és a távolabbi tervek között egy múzeum létrehozása. A tervek között szerepel továbbá egy internetes virtuális múzeum megalkotása is, ahol a régi számítógépeket és szoftvereket mutatnának be. A tagok célkitűzése elsősorban a magyar gyártmányú és az országba bekerült számítógépek, szoftverek és egyéb eszközök összegyűjtése, valamint az esetlegesen már meglévő magángyűjtemények összefogása. Az egyesület megalakulásának helyszínét a Puskás Tivadar Távközlési Technikum szolgáltatta, ahol a tervek szerint a későbbiekben is lesznek összejövetelek és csereborzék. További információk egyelőre csak levelezőlista keretében elérhetők; akit érdekel, itt tud feliratkozni: **lista.prim.hu/levlista.prm?mit=listaadmin&lista_id=3346**

THERMALTAKE SUBZERO4G ÉS AQUARIUSII TESZT

> **Info:** www.thermaltake.com

A Thermaltake SubZero4G és AquariusIIAz AquariusII és a SubZero4G rövid ismertetője az előző számunkban már megtalálható volt, de akkor sajnos nem fért bele a teszt és a hosszabb leírás, az így keletkezett űrt kitöltendő, na és persze saját kíváncsiságunk kielégítése érdekében is most pótoljuk ezt a hiányosságot.

Mielőtt a lovak közé csapnánk, azért tisztáznám a tesztkörnyezetet, és annak miértjeit. A pontos leírást azért érzem ennyire fontosnak, hogy nehogy azt higgye bárki, hogy ezek az eszközök csak extrém konfigurációban lehetnek életképesek. Egy teljesen átlagos táp (300 W) is elegendő volt mindkét rendszer üzemeltetésére egy DVD és két merevlemez társaságában. A processzor működtetésére az MSI KT3 Ultra alaplapot használtam. De a lényeg most jön: Thunderbird 1400 MHz-es processzor. Sokan biztosan most megkérdezik, miért, hiszen az igazán kazánjellegzetességeket felmutató AMD Athlon családnak van nagyobb villamos teljesítményű procija. A válasz egyszerű: ennek a processzornak a legkisebb az a felülete, ahol a hűtő és a processzormag érintkezik, és ehhez képest a legnagyobb a hőtermelése. A picinek mondható házban roppant nagy volt a zsúfoltság (kábelek stb.), és szellőzése jóindulattal sem volt kielégítőnek nevezhető (no name). A processzor és a chipset hőmérsékleti adatai rögzítésére a BIOS-t használó PC Alert III system monitort használtam, amelyet az alaplaphoz kapható CD rejt pontjai és vonalkái sűrűjében. A levegő, valamint a hűtőfelület hőmérsékletét Graetz-hidas műszerrel mértem, amelyet talán a NASA nem használna hőmérsékleti adatok hitelesítésére, de ezeknek a hozzávetőleges adatoknak a mérésére alkalmas. Itt jegyezném meg, hogy ez az utoljára említett két adat rendkívül fontos, hiszen olyan hűtőt még nem sikerült létrehozni, amely független a környezeti tényezőktől. (Ez úton szeretném mélységes megvetésemet kifejezni azok iránt, akiknek légkondicionáló rendszerrel felszerelt otthonuk van.) Na most csapjunk a lovak közé!

SUBZERO4G. A Thermaltake hűtőkínálatának legújabb darabja a Subzero4G névre keresztelt hőelektromos egységgel felszerelt rendszer. A műszaki megoldás érdekessége a Peltier-féle félvezető réteg alkalmazása, amelyen egyenfeszültség hatására „hőmérsékletkülönbség " keletkezik az egység két oldalán. Ismerve a számítógép felépítését azt gondolhatnánk, mi sem egyszerűbb, hiszen csak a tápra kell kapcsolni, de ez a dolog sajnos nem ilyen könnyen megoldható. Ez már akkor feltűnik, amikor a csomagolásból a hűtő mellett egy AC/DC converternek nevezett fekete, nagydarab izé is előkerül. A többfunkciós kis szerkezet igazán a PCI slotban érzi jól magát, de csak akkor, ha saját tápkábelét is csatlakoztatjuk a hálózathoz. Ebből gondolom, már kitaláltátok, hogy a termo-elektronikus egység külön tápegységéről van szó. Feladata a megfelelő feszültség előállítása annak függvényében, mekkora hőmérsékletet realizál a mikroprocesszor magjában. Három feszültségszinttel gerjesztheti a hűtőfelületet (6 V, 8 V, 12 V). Találhatunk egy kivezetett mikrokapcsolót, amellyel választhatunk a két beépített üzemmód között: silent mode (szundi mód), power mode (morgó mód). Különbség szinte nincs is a két funkció közt. A leírás úgy fogalmaz, hogyha a Windowsban pepecselsz, kapcsold be a szundi módot (Joo). Csatlakoztatható még a tápegységhez rendszerhűtő ventilátor (a leírás szerint hármat elbír), amely szabályozza a fordulatszámát a házban uralkodó klíma függvényében. Az egység burkolatán találhatunk két LED-et. Feladatuk visszajelzést adni a működésről, így az esetleges gondokat hamar felfedezhetjük, hiszen a szervizkönyv pontos leírást ad. A karácsonyfa-jelleget akkor kezdtem érezni, amikor megláttam, hogy még egy, immár kék LED is található a hátlapon, melynek szerepe csak annyi, hogy biztosít minket a hálózati feszültség meglétéről. Egy kicsit tartottam attól, hogy a külön táp majd túlzottan sok hőt termel, de ez nem számottevő. A vezérelt félvezető réteggel egy nyolccsatlakozós vezetékköteg csatlakozik, amely a ventilátorral és a mérődiódákkal is biztosítja a kapcsolatot. Ennek a résznek a felépítése látványra majdnem megegyezik a léghűtésével, a különbség csupán annyi, hogy a termoelektromos rész pár centit megemeli a magasságát. Felülről lefelé haladva: legfelül található a ventilátorvédő, alatta egy 70*70*15 mm-es 4800 rpm golyós csapággyal ellátott ventillátor. Zajkibocsátása 21-38 dBA. Ez nagyon jól hangzik, kérdés, mit fújdogál (hát nem a tábortüzet). A hűtőborda alumínium ötvözetből készült, 80*68,5*41,3 mm, csinos darab. A következő „réteg" rendkívül fontos: a Peltier hűtő mindkét oldalát szigetelő-ragasztó



SUBZERO4G

FSB	Vcore	Szobahőmérséklet	Processzor	Chipset	Hűtőborda	óra	perc	CPU%
133	1.75	27.2	-	-	27.2	0	0	-
133	1.75	27.2	35	35	33.4	0	5	7
133	1.75	27.2	41	41	41.4	0	45	10
133	1.75	28.2	43	43	41.2	2	30	100
133	1.75	28.6	44	43	42.4	5	20	100
146	1.8	28.6	49	45	43	5	50	100
146	1.8	28.6	41	42	41.6	6	0	10
146	1.8	29.4	43	42	41.9	7	30	10
146	1.8	31.3	49	47	44.5	9	0	100

réteggel látták el annak okán, hogy fizikailag rögzítsék, és elektromosan elszigeteljék a processzortól. Ez alatt található a „hűtött oldali lemez", ebben a rétegben kapott helyet a két rögzítő csavar, amely összefogja a szerkezetet. A mikroprocesszor megfelelő hőátadását egy vastag rézlap oldja meg. A SubZero4G installálása előtt egy WBK38-as volt a procin, amellyel 26°C szobahőmérsékleten a procihő 52°C-53°C-ra kúszott fel.

Szeretném leplezni érzelmeimet, így most csak annyit írnék: rendkívül figyelemreméltó. Névleges frekvencián és feszültség mellett a maximális 44°C szerintem minden AMD-tulajdonos álma a nyári időszakban. Ezeket az eredményeket egy lightos TOCA Race Driver bajnokság után produkálta, ami valljuk be, egy kicsit sok már ennek a procinak. Az én véleményem az, hogy rendkívül meggyőző volt. Ezt követte a 10%-os tuning beiktatása. A 49°C is jól hangzik, ha megvizsgáljuk a túlterhelés mértékét. A 16%-os (152*10,5=1596 MHz) tesztet sajnos nem sikerült pontosan dokumentálni, ezért nem tüntettem fel az adatokat. A megemelt FSB- és CPU-feszültség hatására a proci villamos teljesítménye már jelentősen emelkedett, de még így sem sikerült két vállra fektetni a rendszert. Nem emelkedett 53°C fölé a hőmérséklete. No comment...

Összefoglalva: ennek a konfigurációnak rendkívül jók a hűtési tulajdonságai. Meggyőzően, stabilan végzi feladatát. Igényes kialakítás, szép dobozolás, sok tartozék (egy kéken világító rendszerhűtő, prociventilátor-védő, szilikonpaszta, részletes leírás). A gyártó AMD Athlon XP 3400+-ig javasolja. Ha negatívumot szeretnék keresni, három dolgot tudnék elmondani: csak AMD-s procira szerelhető fel, nem tudom az árát megmondani nektek, és a legfontosabb: nem tarthatom meg!

AQUARIUSII LIQUID COOLING. Be kell vallanom, amikor életemben először láttam vízhűtést, amolyan sufnituning-félét, nem igazán éreztem, hogy én is ilyet szeretnék a gépembe (a gazdájába is a Kisördög bújt, ez lett a beceneve). A kialakítás furcsa és nehézkes volt, emellett a hűtési értékek sem győztek meg. Amikor megkaptam az AquariusII dobozát, eléggé szkeptikus voltam, azonban kialakult bennem egyfajta bizalom a Thermaltake eszközök iránt, így reménykedtem a kellemes csalódásban. A doboz rendkívül igényes kívülről-belülről (mármint ami benne található). A rendszer négy főalkatrészből áll: a processzorra szerelendő vizesblokk vörösrézből készült, nem spóroltak az anyaggal, mert méretei ellenére igen súlyos darab. Belső kialakítása a maximális hőfelvételt célozza (csillag alakú elrendezést képzeljetek el, amelyet a vízkeringtető árkok vesznek körül). Talán ugyanennyire fontos darab a hűtőradiátor. Vörösréz csövekből és radiátortestből áll, ahol is a visszafordító csöveket EZÜSTTEL(!) hegesztették össze. Méretei 80*85*30 mm, és egy 80*80*25 mm nagyságú ventilátor teszi még hatékonyabbá. A 2700-as fordulatszám (rpm) 29 dBA zajt okoz, ami igazán nem mondható hangosnak. A készülék szíve a vízkeringtető szivattyú. Működése során kék fényt produkál, ami nem a látványt hivatott emelni, hanem inkább a működésről győz meg minket. A 12 V egyenárammal működő pumpát háromtűs érintkezővel tudjuk az alaplaphoz csatlakoztatni. A szerkezet a folyadék áramlási sebességét is szabályozza a hőmérséklet függvényében az 1800 rpm-2500 rpm közötti tartományban. A műanyag burkolat bármilyen meglepő, kék (valamelyik tervező mérnök biztos szomorú korszakát éli), amelyen a legalsó folyadékszintet jelző vonal is megtalálható. Jó megoldás, hogy a folyadék áramlását két fehér golyócska mutatja, ezáltal jól látható a már a pumpába visszaáramló hűtőközeg mozgása. A pumpába csatlakozik a kiegyenlítő tartály is, amellyel a rendszert fel-, ne adj Isten, utántölthetjük. Ez az alkatrész esztétikai megfontolásból leszerelhető, mivel ennek a burkolaton kívül, magas helyen kell lennie. A főalkatrészek mellett találhatunk a dobozban 3 m szilikoncsövet, amelybe méretre szabás után rugószerű spirált kell hajtanunk annak okán, hogy a cső nehogy megtörjön (ismét ötpontos megoldás a Thermaltake-től). A csővégek stabil rögzítéséhez apró szorító bilincseket találunk a csomagban. A vizesblokk rögzítésére processzortól függően más-más megoldásokat találunk; a P4-es alaplapok esetében a procit körülvevő hűtőfelfogató keret eltávolítása után egy „H" alakú leszorító lemezt kell az alaplapra helyezni, amelyet négy csavar segítségével tudunk rögzíteni. AMD K8 esetén ugyanezt a „H" alakú leszorítót alkalmazhatjuk. A K7 procik foglalatán található fülekbe kell beakasztani a léghűtésével kapcsolatban már megismert leszorító lemezt. A többi főalkatrész rögzítésekor attól függően kell eljárnunk, hogy az általunk használt ház milyen anyagból készült. Alaphelyzetben mágneskorongokkal tudjuk rögzíteni a részegységeket, de amennyiben a ház nem mágnesezhető, felragaszthatunk fémlapokat, amelyeket szintén a dobozban találunk. Ezt követi a csövek beszerelése. A sorrend fontos, pumpától-pumpáig, figyelj: pumpa-vizesblokk, vizesblokk-radiátor, radiátor-pumpa (katonai vizes kiképzésünk ezzel véget ért). Immáron csak a hűtőelegyet kell előállítanunk (csapvíz és a dobozban található adalék), majd ezzel feltölteni a rendszert (LEVEGŐMENTESEN!). A leírás csapvizet emleget, én azért ajánlanám a desztillált vizet két okból is; hosszabb használat során a rendszer nem fog vízkövesedni, másrészt a desztillált víz nem vezeti az áramot, így ha egy-két csepp kikerül, nem kell új alaplap után szaladgálni. Ha ez kész, remegő kézzel nyúljunk a bekapcsoló gomb felé.

AQUARIUS

FSB	Vcore	szobahőmérséklet	Processzor	Chipset	Hűtőborda	óra	perc	CPU%
133	1.75	31.4	-	-	31.4	0	0	-
133	1.75	31.4	42	39	33.4	0	5	10
133	1.75	31.4	49	44	34.2	0	15	10
133	1.75	31.4	49	45	34.9	0	45	100
133	1.75	31.4	53	47	35.5	1	30	100
133	1.75	31.6	55	48	36.3	2	30	100



A tesztből jól látható, a rendszer sajnos roppant környezetfüggő. Az viszont tény, hogy nagyon meleg volt a mérések napján. Viszont meglepetten tapasztaltam, hogy a terhelésváltásokra jól reagál. Ha valakinek fontos, hogy a gépe csendes legyen, és nem szeretné agyontuningolni, ez a szerkezet jó megoldás. Alapvető félelmeim a folyadékhűtéssel kapcsolatban a teszt végére alábbhagytak, ez a konfiguráció számomra bebizonyította életképességét, így a Thermaltake termékei ismét bebizonyították, hogy rendkívül jól kivitelezettek, és megbízható hűtést nyújtanak. Egyszóval: cool. ■ **Hugo**



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Üdvözlök mindenkit a linuxos játékok világában. Eddig jól bevált gyakorlatként új linuxos játékokkal, friss hírekkel kezdem, majd rátérünk a Wine beállításainak boncolgatására is. Habár a nagy hőség mindenkit megvisel, a linuxos világban töretlen tempóval, egyre több és jobb játék jelenik meg, nem beszélve a játékokat támogató környezetek fejlődéséről. Lássuk hát az újdonságokat.

Mai első és talán legjobban időhöz kötött hírem, hogy a Loki Games által kiadott Alpha Century és a TribesII újra kapható. A Civilization II vége után játszódó stratégiai játék és a personal shooter típusú TribesII úttörő volt a maga nemében, hiszen az első játékok között voltak, amelyek Linuxra lettek portolva. A Loki Games szerencsétlen és minden linuxost megrázó bezárása után ezek a játékok eltűntek a boltok polcairól. Ám most, korlátozott darabszámban ugyan, de újra kaphatók a **www.tuxgames.com/details.cgi?gameref=17&referrer=linuxgames** címen. Talán ez az utolsó pillanat, hogy ezekből a játékokból beszerezhessünk egyet-egyet a polcainkra.

A first person shooterek egyik nagy öregje, a Return to Castle Wolfenstein újra hallat magáról: egy május 28-i hír szerint megjelent a Wolfenstein: Enemy Territory. A **www.3ddownloads.com/Action/Wolfenstein Enemy Territory/Full Game/et-linux-2.55.x86.run** címről letölthető játék önmagában futtatható, nem kell hozzá az eredeti Return to Castle Wolfenstein CD, ráadásul teljesen szabadon használható. A játék nemcsak a Linuxot használók számára elérhető, a Windows alatti verziója szintén letölthető a **www.3dgamers.com/dl/games/wolfensteinet/wolfet.exe.html** oldalról. A játék eredetileg nem a szabadon felhasználható szoftverek családjába tartozott, ám a fejlesztők szerencsére ezen is változtattak, mint ahogy az egyjátékos üzemmód mellé a többjátékos üzemmódot is implementálták.

Közvetve az előző hírhez kapcsolódik a most következő: van egy cég a nagyvilágban, amely a Gentoo Games, Inc. nevet viseli, és amelyik azt a célt tűzte ki maga elé, hogy innovatív, Linux alapú játékokat szolgáltat a nagyközönség számára. Ehhez megalkották a Gentoo GameCD technológiát, amelynek az a szerepe a kitűzött cél elérésében, hogy lehetővé teszi bárki számára, aki modern PC-vel rendelkezik, hogy beteszi a CD-t a CD-ROM-ba, elindítja a gépét, és a GameCD közvetlenül futtatja a játékot automatikusan felismerve és konfigurálva a számítógépben található hardware elemeket. A **www.gentoogames.com** címen újabb érdekességeket is felfedezhetünk. Ugyanis az előzőekben említett Wolfenstein: Enemy Territory mellett a teljes verziójú America's Army is letölthető az oldalról, természetesen GameCD formátumban. A mellékelt leírás szerint ez utóbbi futtatásához elegendő egy Intel Pentium vagy AMD Athlon alapú számítógép NVIDIA illetve ATI Radeon 8500 videokártyával.

Újabb autóverseny a láthatáron: a TROPHY 1.1.3 az akció/autóverseny kategóriába tartozik ugyan, de kellemes időtöltést nyújt mindenkinek, aki kikapcsolódásra és egyúttal izgalomra vágyik. A linuxos és windowsos platformtámogatás mellett ez a méretében kicsi, de extrákban bővelkedő játék még jó néhány újdonságot is tartalmaz. A **trophy.sourceforge.net/index.php3?body=manual** oldalról letölthető, szabadon terjeszthető program mellé új autópálya készítéséhez leírást is mellékelnek, így a néhány előre definiált pályán kívül saját magunk is alkothatunk akár hajmeresztő versenypályákat.

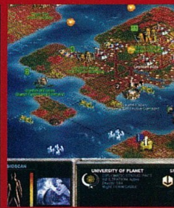
A WINE KONFIGURÁCIÓS FILE A KÖVETKEZŐ NAGY RÉSZEKBŐL ÁLL

Szekció neve	Szükséges?	Jelentése
[Drive x]	igen	A drive mappelést állítja be a Wine számára
[wine]	igen	Alapbeállítások a Wine-hoz
[DllDefaults]	ajánlott	Az alapbeállításokat tartalmazza a DLL kezeléshez
[DllPairs]	nem lényeges	A 16/32bites DLL-ek kezelésére szolgált.
[DllOverrides]	ajánlott	A DLL-betöltés alapbeállításait módosítja
[x11drv]	ajánlott	Grafikus vezérlő beállításai
[fonts]	igen	Betűtípus-megjelenés és -felismerés
[serialports]	nem	COM port beállítás a Wine számára
[parallelports]	nem	LPT port beállítás a Wine számára
[ppdev]	nem	Párhuzamos port emuláció
[spooler]	nem	Nyomtató spool beállítása
[ports]	nem	Közvetlen porthozzáférés beállítása
[Debug]	nem	A megjelenő debug üzenetek beállításai
[Registry]	nem	A Windows registry file-ok helyének meghatározása
[tweak.layout]	ajánlott	A Wine megjelenésének specifikálása
[programs]	nem	Automatikus programfuttatás beállításai
[Console]	nem	Konzolbeállítások
[Clipboard]	nem	A Wine és az X11 vágólapja közötti kapcsolat definiálása
[afmdirs]	nem	Postscript meghajtó beállításai
[WinMM]	igen	Multimedia beállítások
[AppDefaults]	nem	Egyedi programok számára az előző beállítások egyedileg történő megváltoztatása







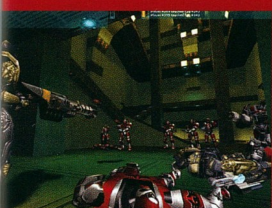


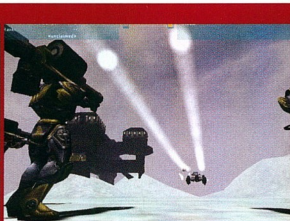
WINE. Legutóbb ott hagytuk abba, hogy feltelepítettük a Wine-t a gépünkre, igaz, csak alapkonfigurációval. Nézzük hát, miként tudunk kicsit javítani a Wine teljesítményén, illetve miként lehet további tulajdonságokat csempészni a Windows emulátorba. Természetesen a konfigurációs file részeit fogjuk most elemezni. (Lásd táblázat).

[DRIVE X] BEÁLLÍTÁSOK. Itt adhatjuk meg azokat a meghajtókat, amelyeket a Wine alól is el tudunk érni, még ha azok valamelyik linuxos partíción találhatók. A következő paramétereket kell ehhez használni:
[Drive C] - A meghajtó betűjele, jelen esetben C.
„Path" = „/dosc" - A meghajtó fizikális elérési útvonala
„Type" = „hd" – A meghajtó típusa. Lehetséges értékei: hd,cdrom,network,floppy
„Label" = „Hard Drive" - A meghajtó megnevezése
„Filesystem" = „win95" – A meghajtó file-rendszere (win95, unix, msdos)
„Device" = „/dev/cdrom" – A meghajtó eszköze, pl. CD-ROM vagy FLOPPY Drive esetén.
„Serial" = „87654321" - Amennyiben szükséges, úgy közvetlenül is megadhatjuk az adott hardware egység szériaszámát ezen a módon.

[WINE] BEÁLLÍTÁSOK. Az emulátor számára szükséges összes alapbeállítást tartalmazza. Az alapbeállítások a következő pár sorban kerülnek felsorolásra:
„Windows" = „c:\\windows" – Beállítja a Windows könyvtár elérési útvonalát az előzőleg bekonfigurált meghajtókhoz (jelen esetben a C meghajtó) viszonyítva. Fontos, hogy erre a könyvtárra adjunk írásjogot, hiszen a windowsos programok nagy hányada ír a Windows könyvtárba.
„System" = „c:\\windows\\system" – Beállítja a system könyvtár elérési útvonalát, hasonlóan az előzőhöz. Ezúttal is fontos, hogy adjunk írásjogot a könyvtárra, és az összes itt megjelenő elérési útvonalra is érvényes szabály: ne használjunk backslash-t a kifejezés végén (pl.: C:\\windows\\system\ nem helyes).
„Temp" = „c:\\temp" – A Temp könyvtár elérési útvonalát adja meg. Szintén fontos, hogy írásjogot adjunk a könyvtárra.
„Path" = „c:\\windows;c:\\windows\\system;c:\\blanco" – Windows alatt megszokott környezeti változónak adhatunk értéket, amely a parancssoros Wine futtatásakor is érvényes, vagyis ha a wine sol.exe-t beírjuk, és a Path-ban szerepel a sol.exe elérési útvonala, úgy azt a Wine futtatni fogja.
„ShowDirSymlinks" = „1" - Habár ez nem ajánlott funkció, mégis kell róla szólni. Mivel Windows alatt a szimbolikus linkek nem használtak (nem a parancsikon .lnk file-ról van szó), ezért ennek a funkciónak az engedélyezése a windowsos programokat lefagyaszthatja, hiszen a unixos környezetben megszokott, akár a saját szülőjére visszamutató link a windowsos programok esetében használt rekurzív könyvtárbejárás miatt akár végtelen ciklust is okozhat. Ha mégis szükségünk van rá, úgy az 1-es értékkel engedélyezhetjük a funkciót.
„GraphicsDriver" = „x11drv|ttydrv" – A grafikus meghajtót választhatjuk ki, amely lehet az x11drv, amely a grafikus alkalmazások futtatásához elengedhetetlen, illetve a ttydrv, amelynek használata a futtatott program konzolon történő megjelenését eredményezi. Ez utóbbi esetben a GUI felülettel rendelkező programok hibát jelezhetnek.
„Printer" = „off|on" – A Windows alatti nyomtató meghajtószoftverének használatát lehet vele állítani.
„ShellLinker" = „wineshelllink" – A shell32.dll ikon létrehozásához használatos scriptet kell itt megadni.
„SymbolTableFile" = „wine.sym" – Habár ez nem általánosan használt funkció, mégis fontos lehet a programozói vénával megáldott Wine-használóknak. Ez ugyanis a Wine debugger számára állítja be a szimbólumtáblát tartalmazó file-t, vagyis aki csak játszani akar, hagyja figyelmen kívül ezt a beállítást.

[FONTS]. A betűtípusok beállításait tartalmazza. Az alábbi lehetőségeket kínálja fel:
„Resolution" = „96" – Erre azért van szükség, mert az X másképp kezeli a betűkészleteket, mint a Windows, és a helyes használatért a Wine-nak át kell méreteznie őket. Ehhez az opcióhoz az értelmezhető értéknek 60 és 120 közé kell esnie.
„Default" = „-adobe-times-" – Az alap-betűkészlet, amelyet a Wine használ. Itt természetesen más betűkészletet is megadhatunk.
„AliasX" = „[Ál windowsos betűkészlet neve],[A valódi, X alatti betűkészlet neve]"<,opcionális „maszkolás" rész> - Ezzel az opcióval lehetőségünk van az emulált Windows számára az X alatt használt kedvenc betűkészletünket láthatóvá és elérhetővé tenni. Az Álnév segítségével egyedi nevet adhatunk neki, amely viszont csak akkor jelenik meg, ha a maszkolás opciót használjuk. Erre itt van egy példa:
„Alias1" = „Foo,—google-,subst""
Itt a Foo elnevezésű betűkészlet fog megjelenni a Windows alatti programokban.
Még hátra van a WinMM rész, illetve egy-két nyalánkság, amellyel a Windows programok futtatásának minőségét és teljesítményét tudjuk növelni, ám ezek már a következő számra maradnak. Addig is ajánlom mindenkinek a figyelmébe a **www.winehq.org**-ot, ahol a Wine-dokumentáció mellett naprakész információkat is találhatunk a linux alatti Windows emulációkról. ■ FEC









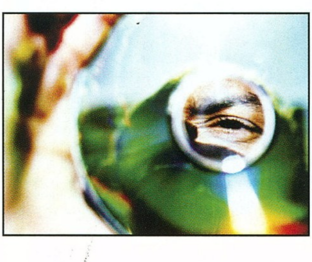


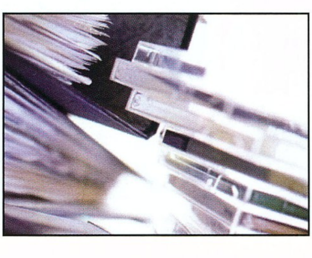
GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Folytatjuk az MPEG-2 tömörítés és az SVCD-készítés kivesézését, de nem egészen ott, ahol előzőleg abbahagytuk. Sokan próbálkoztatok a múltkoriban említett QuickTime-állomány konvertálásával. Voltak olyanok, akiknek sikerült, de voltak olyanok is, akiknek nem. A legtöbben a QuickTime-állományok TMPGEnc programban történő megnyitása során akadtak el. Azt hiszem, ez kissé még nagy falat lehetett – éppen ezért kissé egyszerűbb vizekre evezvén majd inkább AVI állományokat fogunk átalakítani SVCD kompatibilis MPEG-2 formába (később még kitérünk a kacifántosabb források kezelésére is). De előtte még ki kell tárgyalnunk pár videós alapfogalmat, mert úgy tűnik, sokan úgy szeretnének VCD/SVCD/DVD lemezeket készíteni, hogy közben alapvető videotechnikai ismereteknek is híján vannak. Sajnos többen azért akadtak el, mert egyáltalán nem is tudták, milyen szerepe van a PAL, NTSC beállításnak a tömörítések során.

PROGRESSZÍV KÉPKOCKÁK, MOZIFILM. A moziban vetített filmek esetén minden másodperben 24 kocka pereg le a szemünk előtt, ez már elég ahhoz, hogy a folyamatos mozgás illúzióját keltse tökéletlen szemünk és agyunk számára. Mindegy egyes képkocka (frame) egy-egy teljes kép. Miért fontos ezt tudnunk? Azért, mert míg a számítógépen is hasonló (progresszív) képet nézünk, addig a televíziós képalkotás messze nem így történik. A mozifilmek 24 képkocka/másodperc alapú rendszere egy az egyben nem feleltethető meg egyetlen jelenlegi televíziós szabványnak sem (leszámítva a HDTV rendszert, amely most kezd elterjedni Japánban, valamint az USA-ban is bontogatja szárnyait). Ha televíziós felhasználásra konvertáljuk a képanyagunkat (márpedig a VCD/SVCD/DVD formátumok ugyebár eredendően televízióra tervezett médiának számítanak), akkor bizony előre el kell döntenünk, melyik TV-szabvány szerint dolgozzuk fel a forrást, hiszen más és más konverziót kell használnunk a különböző televíziós rendszerekhez.

INTERLACE, FÉLKÉPEK, ZŰRZAVAR. Az egyik legnagyobb gombóc, amelyet a számítógépes monitorokhoz szokott felhasználó torkán le kell gyűrni, az a televíziós képalkotás váltott soros, idegenebbül interlaced mivolta. A váltott soros képfelépítés lényege, hogy a TV-képernyőn megjelenő információk nem úgy jelennek meg, mint a fentebb említett mozifilmes rendszer esetében. Bár hajlamosak vagyunk a TV esetében is képkockákról beszélni, de a TV-s rendszerben egy képkocka kirakásának ideje alatt két „félkép", úgynevezett field jelenik meg olyan módon, hogy először a páratlan, majd a páros sorok kerülnek feltöltésre, megjelenítésre. A PAL rendszerben a 25 kocka/másodperc helyett tehát helyesebb 50 félkép/másodpercről beszélnünk. A PAL szabvány alapjául szolgáló 50 Hz-es frekvencia egyébként a kontinensünkön használatos hálózati feszültségből származó örökség (ökörség?). A lényeg azonban nem csak abban van – a legtöbben itt gondolkodnak hibásan a váltott soros videó működésével kapcsolatban -, hogy a második félkép egy sorral „lejjebb" van a képernyőn pozícionálva az elsőhöz képest, hanem főleg abban, hogy a második félkép kicsit később(!) jelenik meg, mint az első. Ez a mozifilmek PAL rendszerre konvertálásakor nem játszik szerepet (még ebben a cikkben kiderül, hogy miért), de ha eredendően televíziós (vagy videokamerával felvett) anyagról van szó, akkor ott észrevehetjük, hogy a számítógépen megtekintett (bedigitalizált) állomány bizony váltott soros. Különösen a mozgalmas képkockák tartalmazhatnak „fésűs" torzítást, mintha minden második sor







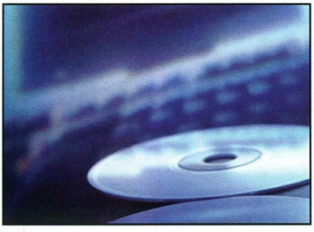
elúszna a páratlan sorokhoz képest. Ez annak köszönhető, hogy a PAL rendszerben rögzített, felvett anyag félképei (tehát a páratlan és páros sorok között) között 20 milliszekundum időbeni eltérés is van, ami a számítógépen kikockázva furcsa képet eredményezhet – mintha minden második sor elcsúszna egy rendezett mintázat mentén. Természetesen ennek a váltott soros képalkotásnak vannak előnyei is, a gyorsabb mozgások a televíziós készüléken jobban, folyamatosabban néznek ki, ha a felvétel váltott soros módban lett rögzítve. Az Amerikában használatos NTSC rendszer nem 50, hanem kis híján 60 Hz-es frekvencián üzemel, ezért ott 29,97 képkocka/másodpercről, pontosabban 60 félkép/másodpercről kell beszélnünk. Az NTSC rendszer egyébként (függőlegesen) kisebb felbontású, mint a PAL, előbbi 480, utóbbi 576 sorral dolgozik, bár a ténylegesen – fizikailag – megjelenített sorok száma mindkét rendszer esetében jóval kevesebb ezeknél az értékeknél. De hogyan lesz a mozifilmek progresszív képkockáiból a televíziós szabványoknak megfelelő videó formátum?

MOZIFILM-KONVERTÁLÁS PAL-RA, GYORSÍTÁSSAL. A mozifilmek PAL televíziós rendszerre történő konverziója egyszerű gyorsítással történik. Magyarán a konvertálandó mozifilm minden egyes különálló képkockája egy-egy PAL képkockának (azaz két félképnek) felel majd meg a végtermékben. Tulajdonképpen a 24 képkocka/másodperc alapú filmet 25 képkoca/másodperc sebességre gyorsítják fel, így a képanyagot nem kell felépítésében megváltoztatni. Természetesen az így kapott PAL képanyag valójában nem váltott soros, hiszen az egyes képkockák páros és páratlan sorai ugyanahhoz az időbeni pillanathoz vannak kötve, de a TV-n ez csak annyiban jelent minőségromlást, hogy a vájtszeműeknek a mozifilmek kevésbé tűnnek majd folyamatosnak, mint a váltott soros képalkotást közvetlenül kihasználó televíziós adások, felvételek. Az eljárás során természetesen a hangot is ugyanígy fel kell gyorsítani, hogy szinkronban maradjon a képpel, ez minimális torzulással jár (a hang kissé magasabb tartományba csúszik). Ez egyébként érzékeny hallású embereknek fel is tűnhet (van olyan ismerősöm, aki meg tudja mondani, hogy az eredeti Pink Floyd: The Wall vagy a PAL rendszer miatt 4%-kal gyorsított változata szól-e a háta mögött – hátborzongató). A konvertálásból származó 4%-os gyorsulás igazából a legnagyobb zavart a technikailag tájékozatlan filmrajongóknak okozza: a film PAL változata ugyanis időben mérve rövidebb lesz, mint az eredeti mozifilm, illetve az amerikai TV-szabvány szerinti változata. Nem kell tehát megijedni, a rövidebb futási idő nem vágás következménye, egyszerűen nálunk gyorsabban pereg le ugyanaz a képkocka-mennyiség, mint a moziban, vagy a túlparton.

MOZIFILMEK NTSC-RE. Akiknek a mozifilmek PAL-os konverziója is idegesítő anyagnak számított, azok inkább hagyják ki ezt a részt, hehe. Na szóval, az Amerikában használatos NTSC rendszerre sem vihető át egy az egyben a mozifilm, ezúttal is kell konvertálni, méghozzá most nem ússzuk meg a képanyag komolyabb átrendezése nélkül. Ha ugyanis az NTSC rendszerre is hasonlóan vinnénk át az anyagot, mint a PAL-ra (24-ről 30 képkocka/másodpercre gyorsítva), akkor az már élvezhetetlenül eltorzítaná, felpörgetné a filmet. Az NTSC televíziós rendszerben viszont a filmek pontosan ugyanannyi idő alatt peregnek le, mint a moziban. Ezt vajon hogyan oldották meg? A konvertálás során nem a „vetítés" sebességét piszkáljuk meg, hanem egy különleges időzítési minta alapján további képkockákat szúrunk be az anyagba. Ezek a meglévő, eredeti képkockák tartalmából kerülnek kialakításra bizonyos képkockák ismétlésével, és egymás melletti képkockák összemosásával (az összemosás a váltott soros megjelenítésnek megfelelő módon történik, és ennek köszönhetően nem torzítja el a végeredményt a televízión). A kapott végeredmény ugyan csaknem 30 képkockát tartalmaz másodpercenként, de az így képzett anyag valójában semmilyen hasznos információt nem hordoz pluszban az eredeti 24 képkocka/másodperc jellegű mozifilmhez képest, csupán az eredeti forrás bizonyos (interpolációs eljárással preparált) elemei többször feltűnnek benne. Ezt a módszert nevezik „3:2 pulldown" vagy „telecine" eljárásnak. Ha ilyen anyagot nézünk PC-n (mondjuk egy NTSC DVD-Video lemezt), akkor láthatjuk, hogy vannak progresszív és váltott soros képkockák is benne attól függően, hogy az eredeti mozifilm egy módosítatlan kockáját látjuk éppen, avagy az NTSC-re alakításkor beszúrt plusz képeket.

KERESZTKONVERZIÓK. Hogyan kaphatjuk vissza DVD-Video lemezről az eredeti mozifilm képanyagát? PAL rendszerű lemez esetén nagyon könnyen, hiszen ott a képanyag a DVD-Video filmek 99%-án ugyanaz a progresszív állomány, mint az eredeti mozifilm (csak éppen kicsit gyorsabban pereg le a szemünk előtt). A PAL rendszerű DVD-Video filmek, különösen a 16:9-es képarányú kiadványok 99%-ban tehát progresszív képet tartalmaznak, még akkor is, ha a lemezről leszedett (jujuj, hiszen ez törvényellenes!) videóállomány váltott soros jelzésű is. Van ugyan néhány olyan PAL DVD, amelyik kőkeményen váltott soros, de ez legtöbbször akkor fordul elő, ha a filmben látható trükköket külön optimalizálták a PAL rendszer váltott soros megjelenítésére (állítólag ezért ilyen a Függetlenség napja rendezői változata), avagy a PAL változat (azt hiszem, a Mélység titka ilyen) a korábban NTSC-re konvertált mozifilm anyagából készült (többszörös konverzióval – tehát tetemes minőségromlással). Az NTSC DVD-Video lemezről már nagyon nehéz visszanyerni az eredeti film képkockáit, hiszen ebben az esetben ki kell találnunk, hogy a 30 képkockából melyik 24 volt az eredeti filmben, és melyek azok, amelyeket a 3:2 pulldown eljárás adott hozzá – ez utóbbiakat elhagyva elvileg visszakaphatjuk az eredeti filmet. Ezt a visszaalakítást a szakirodalom IVTC, azaz Inverse Telecine néven emlegeti, és valójában sokkal bonyolultabb, mint ahogy azt itt pár szóban leírtam (de ez nagyjából érvényes az összes dologra, amit ebben a cikkben említettem). Szerencsére vannak olyan szoftveres megoldások, amelyek ebben segítenek. A NTSC rendszerű DVD-Video filmek PAL-ra konvertálását a vállalkozó kedvű mesterek úgy valósíthatják meg, hogy az NTSC anyagból visszanyerik az eredeti mozifilm forrásanyagát, majd azt felgyorsítják a PAL-nak megfelelően. Ám ennek részletes kitárgyalása már végképp meghaladja a cikk kereteit, csupán kedvcsinálónak szántam a fanatikusabb versenyzők részére. Nagyjából azért kiveséztük a két különböző TV-s rendszert, legalábbis annyira, hogy a következő cikkben már újra gyakorlatiasabb feladatokra koncentrálhassunk. ■ **PPÉTER**







HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Tényként állapíthatjuk meg, hogy manapság igazi erőművekkel dolgozunk, játszunk. Több gigahertzes processzorok, 128, lassan 256 MB-os, több tízmillió tranzisztorral épített videovezérlők dolgoznak a gépekben. A hardverárak lassú, de állandó csökkenésének eredményeképpen majdnem minden gépben ott figyel egy CD-, esetleg DVD-író, 2 vagy több winchester, egy energiazabáló tunerkártya és hadd ne folytassam. Jó idővel ezelőtt már esett szó a tápegységekről, elsősorban a rizsliszt kategóriás tápok okozta géphalálok kapcsán. Most ismét ideje elővenni ezt a témát. A géphalálok száma örvendetesen csökkent, mert a tisztelt felhasználók észbe kapva inkább idejében beszerzett, jobb minőségű tápokra költötték felesleges forintjaikat, mintsem szűk baráti körben tartott, géphalált követő halotti torra. Ez jó dolog. A kevésbé jó dolog viszont az, hogy a jobb minőségű, ámde korábban beszerzett tápok ugyan a gépet nem ölik meg, de a folyamatosan bővített gépeket energiával ellátni már nem tudják. Ennek általában két jele mutatkozik. Az első jel az, amikor a gép boot közben fogja magát, és leáll. A nagy örömet kiváltó esemény általában az IDE-eszközök detektálásakor fordul elő. Ez a könnyebben meghatározható eset, mert egy-két IDE-eszköz kiiktatásával – IDE-kábel és tápcsatlakozó lehúzása után – a gép kifogástalanul működik. A másik, sokkal ravaszabb eset az, amikor igazán hardverigényes alkalmazás, 3D-s játék esetében a gép egyszerre csak fogja magát, és újraindul, ami szintén nagy örömök forrása szokott lenni, főleg mondjuk, 700 megabájtos renderelés közben. De a dolog játék közben is nagyon bosszantó. Nos, a két felsorolt eset majdnem száz százalékban a tápegység gyengeségére utal. Az első esetben a gépben elhelyezett eszközök inicializálásakor fellépő fokozott energiaigény, a második esetben pedig a használt alkalmazás által a hardverben támasztott fokozott energiaigény okozza a gondot. Nem véletlen, hogy az ATI 9500–9700-as kártyáin egy kisfloppy tápcsatlakozó is helyet kapott pót-energiaellátás céljából. Erre azért van szükség, mert a nagyteljesítményű videovezérlő által igényelt jelentős árammennyiséget az AGP-sinen keresztülpumpálni nagyon körülményes dolog. A tápegység eddig valahogy nem tartozott a rivaldafényben sütkérező alkatrészek közé. Ott üldögél a házban, forog benne a ventilátor, és millió drót jön ki belőle, ami arra is nagyon jó, hogy barátunkat/barátnőnket elkápráztassuk: mi tudjuk ám, mi hova való. Ott tartunk tehát, hogy a tápunk már megbízható, a gépet nem öli meg, viszont gyenge. Két választás előtt állunk. Vagy lejjebb visszük a hardverigényeinket, azaz kiveszünk ezt-azt a gépből, vagy pedig tápot cserélünk. Mivel az első esetet a magam részéről kizártnak tartom, marad a második eset. Milyen tápok közül válogathatunk? Vannak a no-name kategória viszonylag megbízható versenyzői – Codegen, Mercury, Azona, Huntkey -, és vannak a világszerte elismert kiváló minőségű, nem egyszer élettartam-garanciás, hazánkban is beszerezhető képviselői – Enermax, Chieftek.

Típus	Teljesítmény	Rövidzárvédelem	Túlfeszültségvédelem	Pontszám
Codegen	400W	van	?	3
Mercury	400W	van	egyszerű	6
Azona	400W	van	egyszerű	6
Huntkey	400W	van	jobb	7
Chieftek	400W	van	kiváló	9
Enermax	400W	van	kiváló	10

Most pedig teszünk egy kis kitérőt. Számtalanszor hallani, hogy huuuuuuuu, öcsém, vettem egy király aktivpéefcés/passzívpéefcés tápot! Ne rontsuk el az illető örömét azzal, hogy közöljük vele: áldozata lett az új idők még újabb mókusvakításának. Igen, a tápegységfronton ez a legújabb marketing-duma, az „Active PFC", vagy a „Passive PFC". Anélkül, hogy a műszaki részletekbe nagyon beleásnánk magunkat, tisztázzuk, mit is jelentenek ezek az ezrekbe kerülő varázsszavak. A PFC jelentése: Power Factor Correction, nem pedig Power Fan Control, ahogy sokan gondolják. Na jó – kérdezhetitek –, de mit is korrigál ez a micsoda? Röviden: semmi olyat, ami nekünk érdekes. A villamos hálózatra, pontosabban az energiafelhasználás hatékonyságára rendkívül káros kapacitív terhelést csökkenti. Tehát a 230 voltos oldal felé dolgozik, és vagy aktív alkatrészekkel – tranzisztor, integrált áramkör -, vagy passzív alkatrészekkel – tekercs, ellenállás, kondenzátor – csökkenti a tápegység hálózat felé irányuló kapacitív terhelését. Nem mondom, hogy olyan helyen, ahol több száz gép üzemel egyszerre, nincs létjogosultsága az ilyen tápok használatának. Azt se mondom, hogy aki ilyen módon kívánja segíteni az áramszolgáltatót, ne vegyen ilyen tápot. Azt viszont mondom, hogy a tápegységek kapacitív terhelése igen csekély. Azt meg főleg mondom, hogy a táppal jó erősen fejbe kell vágni azt, aki a PFC-s tápot úgy adja el, hogy ez a rövidítés betonstabil túlfeszültségvédelmet jelent! Mert – mint kiderült – nem ezt jelenti. Mégis sok helyen így árulják, és ez nem szép dolog. Összefoglalva tehát: PFC nélkül egész jól el lehet lenni. Most pedig térjünk vissza a tápegységekhez. Ha a tápegység megbízhatóságát, stabilitását, valamint a ráírt adatok valódiságát egy adatba sűrítve csinálunk egy 1–10-ig terjedő skálát, akkor a dolog így néz ki:

Tapasztalataim szerint a Mercury 400 W-os tápja elég egy 2,8–3 GHz-es P4-es konfighoz, GeForce4 videovezérlővel, 1-2 CD-rommal, 1-2 winchesterrel. Innen már ki lehet számolni a többit is. A no-name kategória legjobbja a Huntkey 400-as, de ezt sajnos – tudtommal – külön nem lehet kapni, csakis a Feel V-ös házzal együtt.

Régebben sokszor elmondtam, hogy a számítógép vásárlásakor egy dologban nem szabad takarékoskodni, ez pedig a monitor, hisz ezt nézzük egész nap, és nincs borzalmasabb, mint a rossz minőségű monitort fejfájósan, könnyező szemekkel bámulni. Nos, ezt kiegészítem most azzal, hogy a tápegység ügyében sem szabad takarékoskodni, mert az állandóan lefagyó, újrainduló gép hasonlóképpen bosszantó dolog. Sokszor hallani olyan panaszokat, melyek szerint a gép a tizedik bekapcsolásra indul csak el, de ha elindul, akkor már stabil. Kérdezem én, jó az az autó, amelyik csak tizedszerre indul el, de ha elindul, megy 300-at? És még valami. Gondolkozzunk egy kicsit előre is. Ha mondjuk, éppen most megfelelne egy 360 W-os táp, vegyünk inkább 400-asat, ha a 400-as lenne elég, akkor válaszszunk inkább 430-ast. Ha nem futja Enermaxra, vegyük az olcsóbb Chiefteket. Nekem a Huntkey 400-as kiválóan megfelelt jó egy évig, panaszt sehonnan nem hallottam erről a tápról.



CHIEFTEK 360W



ENERMAX 430W

Az előbb szó esett a túlfeszültség-védelemről. Valamilyen rövidzárvédelem valamennyi tápegységben van, ez azt jelenti, hogy bármelyik kimenő feszültség kerül is rövidzárba, a tápegység leáll. Ebből az állapotából általában 1–2 perc alatt tér magához, természetesen a hálózat leválasztása után. De ezzel a védelemmel a táp kizárólag saját magát védi meg. Más dolog a túlfeszültség-védelem, amelynek a feladata lenne a tápra kapcsolt hardverek megóvása. Erről a gyártók hallgatnak, mint a sír. Pedig ezzel jobban lehetne dicsekedni, mint az ilyen-olyan PFC-vel. De az igényesebb tápok rendelkeznek ilyesmivel is, figyelik a kritikus kimenő feszültségeket, és azok meghatározott változására lépnek működésbe. Ez a védelem nem túl drága dolog, hiszen a tápegységbe néhány alkatrész beépítésével a feszültségfigyelés és a beavatkozás megoldható. Biztosra vehető, hogy az igényesebb tápok gyártói nem ezen az áramkörön fognak takarékoskodni, tehát ebből a szempontból IS – ami a számítógépünk életét jelenti – érdemesebb márkás tápegységet beszerezni.
A múltkori számban bemutatott Zalman procihűtő után ismét bemutatok egy Zalman-terméket. Ez pedig a Zalman ZM80A-HP passzív vga-hűtő. A passzív azt jelenti, hogy nincs rajta ventilátor.

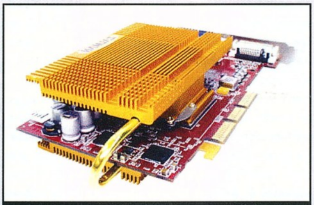
ZALMAN VGA-HŰTŐ

Ebben a mai melegedős világban a Zalman nem kis feladatot vállalt a passzív hűtéssel. Viszont amit elvállalt, azt teljesítette is. A cooler aktív felülete 1300 cm2, azaz 0,13 m2, tömege 400 gramm. Elfoglalja az AGP sín melletti PCI helyet is, bár ez nem szokott nagy gondot okozni, ugyanis ebbe a

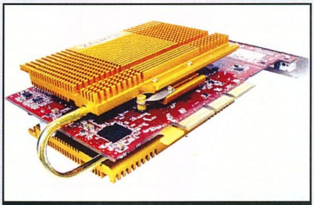


ZALMAN VGAHŰTŐ

PCI slotba kártya ritkán kerül. A cooler kétoldalas, azaz a videovezérlő mindkét oldalán elhelyezkedik egy hűtőtömb, melyre tekintélyes méretű bordák kerülnek majd.

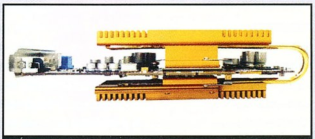


ZALMAN FELÜLNÉZET



ZALMAN ALULNÉZET

A cooler felszerelése maga a rémálom azzal együtt, hogy a ma kapható valamennyi ATi, illetve Nvidia referenciakártya mintájára épülő videovezérlőre felszerelhető, és azzal együtt is, hogy a gyári csomagolás tartalmaz egy csavarhúzót. És még valami: a memóriachipeket nem hűti. A felszerelés legelső lépése a gyári hűtés leszerelése, ez általában nem okoz gondot. A gyári hűtést általában 2-4 db kis műanyagpöcök rögzíti az áramköri laphoz. A pöckök bepattanó rendszerűek, a kártya hátoldalán a bepattanó fülecskék összenyomásával a gyári hűtés egyszerűen leszedhető. Az így felszabadult furatokat fogjuk felhasználni a Zalman rögzítéséhez. Ha a gyári hűtést lebombáztuk, akkor legelőször ki kell választani a magasabbik hűtőtömböt, ugyanis a csomagolás ebből kettőt tartalmaz.



A ZALMAN OLDALNÉZETBEN...

A hűtőtömbön található két kis fémfülecskébe a képek szerint helyezzük be a rögzítőcsavarokat, ne feledkezzünk meg a gumiálátétekről sem. Vegyük elő a hátsó hűtőtömböt is, erre szereljük fel a sárgaréz anyakombinációt. A felső tömb fémfülecskéit rögzítő pici csavarokat lazítsuk meg egy fél fordulattal, hogy így a fülecskék a sínben elmozdulhassanak, és keressük meg azt az állapotot, amikor a borda a kártya oldalaival párhuzamos, és a csavarok beletalálnak a kártya furataiba. Ha ez megvan, akkor a fülrögzítő csavarokat húzzuk meg. Lazítsuk meg a hátsó tömb csavarjait is, de ezzel egyelőre ne csináljunk semmit. A csomagolásban található gyári szilikonpasztával pasztázzuk be a grafikus processzort és a felső tömb alját, majd a tömböt illesszük a helyére. Most jönne jól egy harmadik kéz, de az sajnos nincs. Kérjünk meg valakit, hogy vegye kézbe a hátsó tömböt, és a csomagban található szigetelőlemezt ragassza fel a tömb aljára, majd adja oda nekünk. A szigetelőlemezt mi is felragaszthatjuk az egész művelet előtt, de ebben az esetben a segítségünk feleslegesnek érezheti magát. Ott tartunk tehát, hogy a kártyát fejjel lefelé tartva a hátsó tömböt, illetve a rögzítőfüleket rá kell varázsolni a kiálló két csavarra. Ha ez sikerült, akkor egyenesben vagyunk. Pontosabban még nem, mert a két tömböt a kártya oldalaival párhuzamosra kell beállítani, ezután meghúzhatjuk előbb a két nagy, majd a négy pici csavart. Most szusszanhatunk egyet, a neheze megvan. Vegyük elő a két nagy bordát, a hűtőtömbök vájatait pasztázzuk be, és illesszük be a hőcsövet is. Ugyanis ez a cooler hőcsöves rendszerű. Ha ez megvan, akkor először a felső, majd az alsó bordát értelemszerűen csavarozzuk fel.

A gyári szerelési leírás kicsit túlbonyolított, én igyekeztem egyszerűbben leírni a teendőket. No de a puding próbája az evés, nézzük meg, hogyan teljesít ez a passzív cooler. Mindenekelőtt egy dolgot vegyünk figyelembe: ez a hűtés tuningra teljesen alkalmatlan, hisz – mint feljebb már említettem – a memóriachipeket semmi sem hűti. Alapon a Zalman kiválóan teljesít, jobb, mint bármelyik gyári hűtés. És semmi hangja sincs. Figyelni kell arra is, hogy semmiféle olyan gyári montírozó programot se telepítsünk fel, amelyik figyeli a videokártya ventilátor-fordulatszámát. Miután ventilátor sincs, fordulatszám sincs. Ennek megfelelően a monitorprogram állandóan sipákol, ami nagyon idegesítő.
Nyaraljatok jól, vízbe ne fulladjatok, és óvakodjatok a zsebtolvajoktól. ■ Old Man

Nyilvánvalóan nem is sejtitek, mennyire szeretlek titeket. Vagy ha mégis van valami halvány ilyesféle elképzelésetek, akkor is egészen biztosan messze jártok az igazságtól. Mert mi a fene lenne más okom arra, hogy ebben a rohadt nagy melegben, amikor az ember legnemesebb szerveiről is a víz folyik, és a hőgutával vívott heroikus harc közben azon gondolkozik, hogy tulajdonképpen olyan nagyon nem is lehetett rossz a jégkorszakban, nos, szóval pont ilyenkor én fogom magam, leülök a kis gépecském elé, csak azért, hogy leírjam nektek, sziasztok, ez itt a levrov.

Sziasztok. Ez itt a levrov! Nyár ide, nyár oda, ez nem maradhat el, mert csak, és egyébként is tök jó ilyet nektek írni, mert jó ilyet nektek írni. Különösen olyankor, amikor az egyébként tökéletesen felesleges sziasztok, ez itt a levrov kezdetű bevezetőben némi mondanivalója is akad az embernek, és különösen olyankor, amikor ez a mondanivaló annyira mókás. Nos, arról van szó, hogy van szerencsém közölni veletek azt az igen-igen jó hírt, hogy az idei táborunk nem olyan, mint a levrov. A tábor ugyanis idén elmarad. <Néma csend. Az arcokra kiül a döbbenet és a kétségbeesés. Néhányan összeesnek. Én kibontok egy sört.> Habár még az előző levrovban azt ígértem nektek, hogy idén valami fenomenálisan jó élményben lesz részetek, és akkor a dolgok még meglehetősen jó úton is haladtak a pozitív végkifejlet felé, végül a beígért buli sajnos tőlünk kívülálló okok miatt mégsem jöhetett össze. Ez önmagában még nem is lett volna olyan nagy tragédia, hiszen előrelátó, jó munkásemberek módjára mi is rendelkeztünk B tervvel; a baj csak az, hogy a B terv aktiválása közben meg kiderült, hogy van, aki nem kimondottan ismeri a naptárat. Ugyanis emberünk, aki a másik táborhelyet tudta volna rendelkezésünkre bocsátani egy picit tévedett, nem többet, mint egy hónapocskát, ez viszont azt jelentette volna, hogy nem augusztus végén, ahogy eleve megbeszéltük, hanem szeptember végén lehetett volna odamenni. Mondjuk, azt én tudom, hogy közületek többen nagyon szívesen jönnének táborozni velünk a suli helyett, de hát sajnos, szeptemberi tábort meg nem csinálunk. Kárpótlásul viszont kint leszünk a Szigeten, ott is találkozhattok velünk, ami persze nem ugyanaz, de mégiscsak valami, és most meg már kezdődik is a levrov, szóval félre bánat, félre bú, legszebb hal a marabu. Pfff, ezt nem biztos, hogy kellett volna, meg amúgy is madár, tudjátok mit, ne is mondjatok semmit...

EXTRA ELŐFIZ. Csá Brazillo!! Ha tőletek függ, miért nem csináltok olyan előfizetést, amiben a postás bácsi az extrákat is kihozza? Vagy nem tőletek függ? Jó lenne. Csá ▪ THOREUSZ

Tőlünk, pontosabban a kiadótól függ minden ezen a téren. Azonban nem nagyon világos előttem, hogy amennyiben valaki előfizető, akkor annak minek a Gamer Extra, ami nem más, mint 2 darab újság 2 darab tejes játékkal összecsomagolva, jóval olcsóbban. Gyengébbek kedvéért jelzem, ezek a bizony jó néhány hónapos lapszámok, nem a frissek, viszont ajándék gyanánt, akinek nincs ilyenje, vagy a hiányzó darabok pótlására remek megoldás. Ha netán más extrákra gondolsz, mint pl. a Törd. lábszaga vagy a Korr. gyilkos tekintete egy-egy új cikk láttán, avagy Mocsy asztalának pedáns rendje, ahol máig harcoló német alakulatok is vannak, csak nem lehet őket megtalálni, netán Hunor hardvertesztelő, 20 kilós kalapácsának leírása vagy valami ilyesmi, akkor el kell, hogy szomorítsalak, ezeket nem lehet megrendelni.

KÖZÉRDEKŰ KÖZLEMÉNY. Hello, Brazil. Kérlek, mondd meg a Lord Lucas Z (a Multishot cikk írója) e-mail címét! Előre is köszi. Best regards. ▪ BENEDEKCO

Háááát peeeeeerszeee, hogy meg tudom mondani <gonosz vigyor>, nehogy már kimaradjon abból az élvezetből, amit a rajongói levelek jelentenek. Erre az e-mail címre lehet neki direktben írni: lordlucas@maffia.hu, aki pedig a hagyományos módszert részesíti előnyben, az a szerkesztőség címére küldje a levelet, és írja rá, hogy LukasZének aggyátok.

PÁLYAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ. Helló Brazil! Azt szeretném megkérdezni, hogy mi kell ahhoz, hogy újságíró lehessek. (Végzettség, blablabla...) Kösz: Andrys ui.: Király a Gamer!!!! ▪ PÁL ANDRÁS

Állítólag azt mondják, hogy nem árt, ha értesz ahhoz a területhez, amelyikről írni akarsz. (De ez nem kötelező, mert ha az lenne, akkor tizedennyi újságíró lenne a világon - a korr.) Tehát autós lapban jó, ha van valami műveltséged autóilag, ámítástechnikai lapban pedig érteni kell a szoftverhez és/vagy a hardverhez. (És a sexlapban? - a korr.) Kifejtem, ha nem lenne világos, ez annyit tesz, hogy a megfelelő területen javasolt komoly tanulmányok folytatása, és legjobb, ha gyakorlati tapasztalat is párosul hozzá, már csak azért is, mert hamar kiderül, ha az ember olyanról ír, amihez lövése sincs. Az ilyen stílusú lapok esetében, mint pölö a Gamer, vannak specialitások (másutt is vannak), a játéktesztelő sportágban az előbbieken túl még őrültnek is kell lenni, hogy időre, és lehetőleg többször is végigjátssz egy játékot, ha leírást kell róla készítened. De a legfontosabb az, hogy kell magadban érezni valami elhivatottságot az iránt, hogy újságíró legyél, és nem árt, ha van ehhez némi tehetséged is. Ezek hiányában ugyanis még az sem tud segíteni senkin, ha beiratkozik valamilyen újságíró-iskolába, mert ott ugyan valóban sok okosságot lehet tanulni, de a nulla tehetséggel megáldott jelöltekből a legjobb mesterek sem tudnak Pulitzer-díjra érdemes újságírót faragni, legfeljebb diplomás újságírót, de az nem ugyanaz. Egyébként természetesen az újságíró-iskola elvégzése nem feltétlen létszükséglet, de van olyan szakterület, ahova ez mindenképp szükséges, éppúgy, mint valamilyen, az adott területhez kapcsolódó főiskolai végzettség. Amennyiben komolyan gondolod, és van némi elképzelésed, bővebb tanácsot és útmutatást pl. a MÚOSZ tud adni. Ha meg ilyen játékfanatikus-féle emberke vagy, netán a hardver/szoftver drogok vették el az eszed, akkor a legegyszerűbb, ha írsz pár cikket, beküldöd valahova, és hamarosan kiderül, látnak-e benned fantáziát. Nagyon sok új tehetség jelent már meg nálunk is. ;)

ATI DRIVER, JISCSO RAZ. Hello Brazil! Még nemrég vettem egy ATI Radeon 8500-ast, mert nem szeretem az NVIDIÁT, meg azért, mert mindig dicsértétek! Csak az a probléma, hogy gyárilag egy 2D-s drivere van, és olyan játékok nem indulnak el a gépemen, mint a régi P2-esemen! Lehetne, hogy a jövőben (de azért mostanában) csináltok egy CD-t, amin nem csak Nvidia, hanem más driver is van? Amúgy az újság jó! Tele van szép képekkel, csak egy kicsit sok a betű! Ja és kéne egy olyan rovat, amiben leírjátok, hogy hol és mit érdemes venni. ▪ KIKI KISMAROS

Egyszer már valamikor, picit régebben leírtam, hogy miért nincsenek soha ATI VGA kártyához való meghajtó-programok a CD mellékleten, de mert ezt többen kérdezitek, elmondom még egyszer. Valamint fel fogom hívni Lawman papa figyelmét, hogy ezt írja is ki a CD-re, mert ha még egyszer ilyennel zaklattok, akkor lereszelem a fülét. Arról van szó, hogy az ATI jelenlegi licence alapján a Catalyst driver nem rakható fel semmilyen kiadványra, szemben pl. az Nvidia-féle referencia driverekkel. Ezzel nem sokat tudunk mit kezdeni, legfeljebb azt, hogy mindenféle licencre tojunk, és mégis felrakjuk, de ilyet nem szép dolog csinálni ugyebár. Tehát sajnos csak az a lehetőség van, hogy a vásárolt kütyühöz adott CD-ről rakjátok fel a drivert, vagy letöltitek az internetről a legújabb Catalystot, és azt használjátok, amelyiknek a használata meglehetősen erősen javasolt is. Én ugyan tudom, hogy itt Magyarországon nem jellemző, hogy mindenkinél van net (nagy taps mindenkinek, aki ezért felelős...), de ezt a világ másik részén másképp gondolják. Az biztos, hogy a mérnökeiknek nagyon sok ész van a fejében, de úgy tűnik, a cég más posztjain lévő néhány emberről ez nem mondható el. Ezen sajnos nem tudunk segíteni.

Ami a mireköltsemapénzemetmersokvan rovatot illeti, már itt is van, lapozz a nemtomhanyadik oldalra (Hardver Hunor most súgja, hogy 110-111. oldal van ezzel tele) a Piacfigyelőhöz, remek ötleteket találsz arra vonatkozóan, hogy mi az, amire szükséged ugyan egyáltalán nincsen, de marhára megéri megvenni.

KIS VÉLEMÉNYKE JÓ PONTOKKAL. Szia Brazil! 1: Nagyon király az újság, a főszerkesztő érti a dolgát. 2: Jó a Levrov, habár mást is csinálhatnál pluszba. 3: A Multishot is cool. Nekem ez a véleményem a Gamerről. ▪ KORIK

Ui.: Tegyél be a Levrovba, hogy happy legyek.

1. Nana kérem, csak nem kapassuk el ennyire. Maradjunk annyiban, hogy nem baj, hogy itt van velünk. :) 2. Csak semmi túlkapás, ha szabad kérnem. Szerintem éppen elég, ha a levrov húzza le az újság színvonalát, sőt még sok is. Mondjuk, most itt van a Retro Kuckó, az még két oldal tőlem, ennyivel aztán tényleg tessék beérni. Uff, szóltam. 3. Szerintem is cool, ja, hőhő. 4. Te most happy vagy.

OLVASÓI JAVASLAT. Szerintem vegyetek kenyeret. ▪ CITRÁK PÉTER

Jó. De amúgy van is itt. Kevésbé friss, kicsit szikkadtabb és egészen kemény is, valamint a hűtőben van behűtve többféle. Kisdobozos, nagydobozos, jó hideg. Nagyon jók, csak a Törd., a Korr. és a Satyi veszélyes ez utóbbi típusokra, de őket meg elkergetem légycsapóval. Hess. Én vagyok a kenyérőr.

LÁNY MEGMONDJA. Szia Braz! Na, én most azért írok, hogy szót emeljek saját és lánytársaim érdekében. Ugyanis már jó pár olyan levelet olvastam a Levrovban, amelyben férfitársaim azt hangoztatják, hogy a lányok nem játszanak, és nem is olvassák a Gamert. Ez úton szeretném közölni mindenkivel, akit ezek a téveszmék a hatalmukba kerítettek, hogy IGENIS VANNAK OLYAN LÁ-

NYOK, AKIK UGYANÚGY SZERETNEK JÁTSZANI, MINT TI.:) Bár elég ritka faj vagyunk, mégsem vagyunk jelentéktelenek. Ki tudja? Lehet, hogy mikor éppen nagyban nyomod a CS-t vagy a Quake-et épp egy lányjátékostól kapsz egy akkora headshotot, hogy még nézni is öröm!:) Én személy szerint imádom a játékokat, megrögzött Resident Evil és Final Fantasy rajongó vagyok, de a Tomb Raidert és a Half-Life-ot is imádom (3x nyomtam végig). Szóval ne becsüljetek le minket, MERT ITT VAGYUNK, ÉS MINDENT LÁTUNK:). A lánybecsmérlő cikkeket is!:) (Volt ilyen? Braz) Ez úton üzenném New Player nevű fajtársamnak, hogy két sörrel a kézben nehezebb gépelni, mint műkörmökkel :) Az erő velünk is van! ■ SHIVA (VÁMOS KRISZTINA)

Tessék. Ezt akartátok. Íme, itt van az a nőtípus, amire vágytatok, a játékos, a CS, a Q, meg mittomén, még milyen fanatikus! :) Megjegyzem, én eddig is tudtam, hogy létezik, ismerek is egy pár ilyet, mondjuk nem pont FPS amazont, de tulajdonképpen az mindegy. Valószínűleg ti is ismerhetnétek, ha megkérdeznétek egy igazán jól sikerült és általatok elszenvedett búradurrantás után, hogy bocsi, nem leányzat vagy véletlenül? De nem csak ilyen gamékban lelhető fel játékos lány: Diablo, EverQuest, Dungeon Siege, Sims, ésatöbbi, ésatöbbi, tök fölösleges felsorolni. Nem árt vigyázni, tényleg ott vannak már mindenütt... ;) Olyannyira ott vannak, hogy amióta elkezdtük piszkálni őket, hogy írjanak nekünk, már nagyon sok levél érkezik tőlük, ebben a levrovban már ki is kellett hagynom egy pár lány írta levelet, elnézést kérek tőlük, de hát néha fiúk leveleit is be kell raknom... :)))

X-ATHÁH. Braz! Te egy nagy nőfaló sör alakú gumicukorbolygóról jöttél. Szóval most lelepleződtél. Csak ennyi. ■ PAIZS PETI

Nem igaz. Nincs nőfaló sör.

FÓRUMOS BESZÓLÁS. Kedves Brazil! Anno azt ígérted, hogy a fórumról is fogsz majd betenni viccesebb, illetve tartalmasabb írásokat. Én rendszeresen fórumozom, és rengeteg humoros és érdekes hozzászólással találkoztam, de eddig mindösszesen egy, azaz egy onnan származó írást láttam a levrovban. Ha már megígérsz valamit, akkor tartsd is be! Úgyhogy Dudinak fizess 8 sört, és ne tegyél többet elhamarkodottan ígéreteket, főleg az újságban ne, jó? Üdv: ■ PIZSI (NAGY MÁRTON)

Elismerem, tökéletesen igazad van, meg is tépem gyorsan a Törd. ruháját, és hamut is szórok a fejére. Kifogások helyett elmondom inkább, miért alakult ez így, nem túl izgalmas, de ez van. Olyan nagyon sok üzenetet írnak a fórumozók (ezt talán pont neked nem is kell mondanom :)), hogy egészen egyszerűen lehetetlen követni. Persze ettől még lehetne egy-egy üzenetet kiragadni, csak annak meg nincs értelme, itt a levrovban tökéletesen értelmetlen lenne, és alig értené valaki, hisz a környezete nélkül nem poén a poén. Igaz, ami igaz, rém egyszerű lenne levrovot csinálni úgy, hogy kimásolok pár száz fórumüzenetet, de valami mégis azt súgja, hogy nem lennék vele itt népszerű. Továbbá hova a búbánatba rakjam be azt a szintén nagyon sok levelet, amelyik a levrovba érkezik? Esetleg nyitok egy topicot a fórumon. Nem kirekeszteni akarom innen a fórumosokat, meg senki mást se, ha olyanod van, megdobsz egy iméllel, az meg bekerül a levrovba, ha éppen olyan, amelyiknek be kell kerülnie. Amúgy meg mindenki, aki teheti, menjen, és olvassa a GamerOnline fórumait, van egy pár érdekes téma, aki ügyes, még olyan üzenetet is talál, amelyikben megmondják, hol lehet stábfotót találni. De az ilyen fórumüzeneteket úgysem nem fogom ide berakni... :)

A TELJES JÁTÉKOK JÓK. Hi Brazil! Elhatároztam magam, hogy végre írok neked egyet! Nagyon sokan panaszkodtak arra, hogy a teljes játékok sz*rok, de szerintem egyáltalán nem azok, sőt, ennyi pénzért nagyon megéri az árát az újság, sőt, még olcsó is! Drukkolok az új szerkesztőknek! Nagyon jó a levrov! Na csá! ■ DOMJÁN ZOLTÁN

Köszönjük, köszönjük, köszönjük. Mondom én mindig nektek, hogy jók azok a játékok, pláne ennyiért. És igen, és tessék, és ugye, hogy ugye.

IZÉ... Személyemben megalakult a HAJRÁ TÖRD KORR fanclub. Remélem, most már ők is boldogak, mint te. Ui.: nagy titok: hajrá törd korr (de ne mondd el senkinek) a helyesírási hibák meg azért vannak, hogy legyen mit javítaniuk. ***(Vazeeee, ráadásul csak nekem, a Törd., az sz*rik a dolgoknak erre a részére. Küldj neki inkább tördelési hibát – a korr.)*** ■ DÁVID

Orvos. Orvos kellene neked... :)

KUTYAHORROR. Hi Brazil Papa! Képzeld, milyen szörnyű dolog történt velem: Fáradtan hazaérve azt kell, lássam, hogy szeretett kutyánk (Soma, aki egyébként szuka) jól megrágta az alig pár napos Gamer Magazinomat. :(Még szinte bele sem olvastam... És ami a legszörnyűbb, hogy a Te mélyen tisztelt munkádnak gyümölcse (gyk.: LEVROV) sem jött ki jól a buliból, mondhatnánk: nem dobott hatost... Ez úton szeretnélek megkérni, hogy juttassatok el nékem egy pót-számot, persze, ha lehetséges, mert tudom, hogy a te kezed messzire elér. (A CD-k persze megúszták a dolgot) Előre is köszönöm szépen! További jó munkát! A Te szavaiddal élve: „Éljenek a csajok!!!" Sziasztok! Ui.: jelszavam: TWO BEER OR NOT TWO BEER ■ VINCZE SÁNDOR

Ebből az esetből jól látszik, hogy még a kutyák is csak úgy kajálják a levrovot... :) A jelszavad rossz, helyesen így hangzik: TWO BEER. Ha minden igaz, a terjesztéses kollegák küldtek neked újságot, csalicsonttal, hátha a kutya inkább azt akarja megenni, és nem az újságot. Tényleg, franc abba a dögbe, a CD miért nem jó neki???

No, kedveseim, tájm to búcsú, ahogy a művelt francia mondaná. Mint látjátok, itt van ez a kis SMS-fal dolog, ennek is kell a hely, ezért a korai búcsúzásom. Ezt ugyanis a múlt számban megígértük, és mivel ezerrel külditek az SMS-eket, ennek meg is kell lennie. Még akkor is, ha ilyen levrov-helygyilkos, és még akkor is, ha ezt is én válogatom össze... Egyébként azért van ez most így, mert a T. szerkesztő kollégák kicsit túllőttek a célon a cikkek méretével és mennyiségével, és mire kiderült, hogy jaaaaa, de SMS-fal is van már (elvileg, ugye...), addigra tele lett az újság, és már csak én lehettem a megmentő, aki szorít neki egy kis helyet. Kejne pánik, jövő hónaptól teljes méretű levrov, teljes méretű SMS-fal. Viszont most is teljes méretben éljenek a csajok, csókozön mindenkinek, legyetek jók, hízzatok szép nagyra. ■ BRAZIL@IPMA.HU

SMS-FAL

ÉRDEKLŐDNÉK HOGY SERIAL ATARA ATA 133AS VINYOT RÁLEHET-E KÖTNI
Igen, adapterrel (pl. ABIT-nak van ilyen).

HELLO! ELAKADTAM A MEDAL OF HUNOR OHAMA BEACH-I KÜLDETÉSÉBEN. MERRE MENJEK? NÉV: NAMEGA
Menj balra! Ha nem jön be, akkor jobbra. Brazil

E KIS ÜZENETTEL SZERETNÉM KIFEJEZNI MÉRHETETLEN GRATULÁCIOMAT A LAP SZERKESZTÉSÉÉRT. MAGYARUL MARHA JÓK VAGYTOK!
Köszönjük!

HI EVERYBADY! A KORR.-HOZ LENNE 1 KÉRDÉSEM: MI AZ ISTENT JELENT A ROFL?? LÉCCI VÁLASZOLJ, MÉG AKKOR IS HA NAGY HÜLYESÉGET KÉRDEZTEM. KÖSSZ! PREATORIA
Nem nagy hülyeség. :) Azt jelenti, hogy Rolling On Floor Laughing (kb.: a földön fetrengek a röhögéstől). A korr.

HI. LÉCCI ADJATOK TIPPET H MILYEN JATÉKOT VEGYEK. KB 6E-T SZANNÉK RA. FONTOS H NE LEGYEN SPORT ÉS SZIMULATOR. ELORE IS KÖSZI. TOTH PETI
Vedd meg a következő 3 Gamert, vagy fizesd elő fél évre. :) (pl.: Battlefield 1942 7e Ft - a törd.)

HI! MIÉRT NINCSEN QUAKE ROVAT A CD-N? NINCS MINDENKINEK UT2K3HOZ GÉPE!
MÉG nincs.

HELL.AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI HOGY HONNAN LEHET EMULÁTOROKAT LETÖLTENI? SZERETNÉK MINÉL ELŐBB VÁLASZT KAPNI.
Például: www.emucamp.com, x.dream.hu, www.emuunlim.com, www.classicgaming.com

JO AZ UJSAG DE A KÖVETKEZO TELJES JATÉK A POSTAL2 LEGYEN. BRAZ UGYE MEG TUDOD OLDANI HISZEN TE VAGY A GOD.
Mégsem ő az... (lefokoztuk, ő még nem tudja).

HELLO BRAZIL MINDIG MEG AKARTAM KÉRDEZNI HOGY MIT JAVASOLNÁL 3D-ÉS KÁRTYÁBAN? ÉN SZERINTEM AZ NVIDIA GEFORCE FX 5200-AS A LEGJOBB KÁRTYA. A NEVEM:AMIGO.
Csak pénz kérdése, de az FX 5200 véletlenül sem. Brazil

PLEASE HELP! A BG2-BEN CSINALOM XZAR KÜLDETÉSÉT, UTÁNNA JAHEIRA LELÉP 1 HARPERS TAGGAL, ÉS AZT MONDJA HOGY NEMSOKÁRA JÖN. MIKOR JÖN VISSZA?
Ne aggódj, nem kell sokáig nélkülöznöd a társaságát, néhány napon belül visszatér a csapathoz (ezután mehetsz kihallgatásra a Harperekhez).

HOGY TUDOM MEGSZEREZNI BG2BEN A FIGHTER STRONGHOLDOT? MÁR ENYÉM A KEEP, DE SEMMI ÉRTELMES KÜLDETÉST NEM ADNAK!! VARGA GERGŐ
Nem kapod meg azonnal a küldetéseket, bizonyos időnként térj vissza a várba, akkor lesznek új missziók.

! VAN ESÉLY ARRA, HOGY AZ ICEWIND DALE :HEART OF WINTER LEGYEN VALAMIKOR A TELJES JÁTÉK? BYE, ÉS KOSZ: BUGGER
Igen, dolgozunk rajta, persze biztos csak akkor lesz, ha már megjelent, és rajta látjuk a Gamer logót.

HALI! AZÉRT ÍROK MERT LELKES AMATŐR 3DSTUDIOSOKAT KERES, LELKES AMATŐR PROGRAMOZÓ, VAGYIS ÉN. (DARKBASIC). CRUSADER UI.: CÍMEM PTIVI@FREEMAIL.HU

MOCSY!KÉRLEK TOVABBITSD EZT AZ SMST ANNAK AKI IETÉKES EBBEN. SZOVAL A SZITU: JOMAGAM 13 HAVEROM 14 MASIK UGYANCSAK. TEHAT ÉN VOK A LEGFIATALABB 2 ÉVE

LEHET JELENTKEZNI TAGNAK, A MUF UNREALT. KLANBA! AKI AKAR, JOJJON A PAGRE! (WWW.TAR.HU/ALPHARIUS) BY DODGER

ISZONYATOS EZ A MELEG1,DE A GUMICUKOR ÉS A JÓ HIDEG SÖR ENYHÍT EZEN EGY KICSIT!CHE GUEVARA

KIRALY A DISCIPLES II- DARK PROPHECY!

„MEGTALÁLTAM! IGEN, IGEN! KVANTUM!!!" = ÜZENI AZ OSZTÁLYTÁRSAM: PRIBIL DÁVID (SÓLYMÁRRÓL)

MIKOR JELENIK MEG PC-RE A GTA-VICE CITY ÉS A WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE?
Mire ezt olvasod már megjelent mind a kettő.

HOGY HIVJÁK A ZÖLD LOVAT AZ ALPOKBAN? - NUKLEÁRIS SILÓ. EZ GENERALSOZÁS KÖZBEN JUTOTT ESZEMBE.
- kollektív sóhaj -

JÉÉ,RAJTA VAGYOK AZ SMS FALON!ÜDV MINDENKI :)



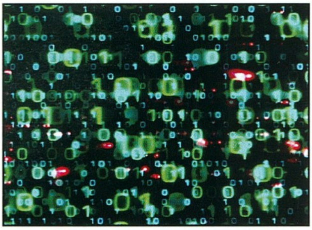

FILM

NAQOYQATSI - ERŐSZAKOS VILÁG

Eredeti cím: Naqoyqatsi - amerikai, 2002. **Rendezte:** Godfrey Reggio **Írta:** Godfrey Reggio **Szereplők:** - **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm

A Koyaanisqatsi (1983) és a Powaqqatsi (1988) alkotója, Godfrey Reggio közel másfél évtized elteltével trilógiává bővítette sajátos vízióját. A Quatsi-filmek e záró darabja egyfajta dokumentum-füzér, szöveg és összefüggő történet nélküli vizuális montázs, mely megdöbbentő, olykor provokatív képek segítségével mutatja be az emberiség történelmében egyre hangsúlyosabb szerephez jutó technikai fejlődést és annak minden (negatív) velejáróját.





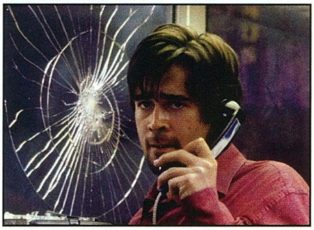
A Naqoyqatsi hármas jelentésének fényében (erre a végfőcím ad magyarázatot) tükröt mutatva rohanó társadalmunk elé a film a legfontosabb, mindenkit érintő kérdésekre világít rá kezdve az információáramlástól a globalizáción át egészen a háborúkig. Reggio munkájában a látottakkal azonos fontossággal bír a zene: a kétszeres Oscar-jelölt Philip Glass (Kundun, Az órák) szívbe markolóan gyönyörű muzsikája néha talán felül is kerekedik a képeken, de ez egyáltalán nem válik a műélvezet rovására. Mint ahogy az sem, ha azon vesszük észre magunkat, hogy a stáblista végigpördülése után még mindig magunk elé meredve bámuljuk az üres vásznat. Mert ekkorra már tudjuk: megrázó, de egyúttal elgondolkodtató és kihagyhatatlan filmélményben volt részünk.

A FÜLKE

Eredeti cím: Phone Booth - amerikai, 2003. **Rendezte:** Joel Schumacher **Írta:** Larry Cohen **Szereplők:** Colin Farrell, Kiefer Sutherland, Forest Whitaker, Radha Mitchell, Katie Holmes **Forgalmazó:** InterCom

A magabiztos, nagyra törő Stu (Colin Farrell) tökéletesen ért hozzá, hogyan érje el célját: munkája mások manipulálására és kisebb-nagyobb hazugságokra épít. Élete akkor vesz gyökeres fordulatot, amikor gyanútlanul felvesz egy utcán megcsörrenő telefont. A vonal túloldalán lévő, kilétét fel nem fedő férfi (Kiefer Sutherland) felvázolja a nem éppen rózsás helyzetet: Stút becélozta távcsöves puskájával, és ha nem engedelmeskedik, búcsút mondhat az életének.

Joel Schumacher kereken tíz éve, az Összeomlás óta nem rendezett valamirevaló filmet, ám most eljött számára a visszatérés ideje! Bár a stábtagok folyamatos cserélődése (a főszerepre eredetileg Will Smith-t szemelték ki, míg a rendezéssel Michael Bay kacérkodott) és a többszöri bemutató-elhalasztás általában rossz ómen, ezúttal a papírforma szerencsére nem igazolódott be: már az alapszituáció is zseniális, Schumacher pedig mesterien ért hozzá, hogyan fokozza hitchocki szintre a feszültséget. Mindez megfejelve Colin Farrell átütő alakításával és a mostanában mozivásznon nagyon ritkán látható Kiefer Sutherland hátborzongató hangjával egészen biztosan másfél óráig székhez szögezi a gyanútlan nézőt. Az összhatáson pedig még a szájbarágós záró erkölcsi okítás sem tud rontani: A fülke hibáival együtt is működik, sőt, idővel könnyedén kult-státuszba kerülhet.





PROGRAMAJÁNLÓ 2003. JÚLIUS

3. Mozi! Hulk
VOLT Fesztivál - Sopron

3-6. HungaroCon - Országos Sci-Fi Találkozó, Salgótarján



3-TÓL (08. 10-IG) DaimlerChrysler – A design varázsa - Budapest Iparművészeti Múzeum

5. XIX. Nemzetközi Dixieland Fesztivál – Miskolc-Diósgyőr



9-13. Hegyalja Fesztivál - Tokaj

10. Mozi! Charlie angyalai - Teljes gázzal

12-13. XXIV. Kaláka Nemzetközi Folkfesztivál - (Miskolc - Diósgyőr)

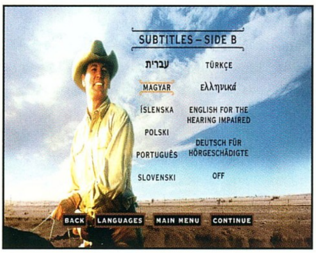
AZ ÓRIÁS

Eredeti cím: Giant - amerikai, 1956. **Rendezte:** George Stevens **Írta:** Fred Guiol, Ivan Moffat **Szereplők:** Elizabeth Taylor, Rock Hudson, James Dean **Forgalmazó:** Warner Home Video Magyarország

DVD specifikációk: **Hang:** angol (Surround), német, spanyol (mono) **Kép:** 4:3 (1.66:1) **Felirat:** magyar, angol, német, spanyol, francia, olasz, svéd, norvég, dán, horvát, cseh, görög, héber, izlandi, lengyel, portugál, szlovén, török

Az idei Cannes-i filmfesztiválon az új filmek mellett szenzációszámba ment, hogy a Warner bemutatta Az óriás DVD-n megjelenő, restaurált változatát. George Stevens 1956-os alkotását nem csak maratoni hosszúsága (több mint három óra...) és sztárszereposztása miatt említik Hollywood legnagyobb klasszikusai között: a nagyszabású, rendezői Oscart nyert dráma legendává éréséhez ízig-vérig amerikai története, monumentális képsorai és a mindössze 24 éves James Dean (Édentől keletre, Haragban a világgal) tragikus halála is hozzájárult.

A DVD kiadás méltó egy ilyen kaliberű műhöz: a kétkorongos kiszerelés első DVD-je Az óriás hosszából adódóan kétoldalas - a régi filmek esetében megszokott zenés intermezzo után kell fordítanunk a lemezt. Az alternatív hangsávban Stephen Farber kritikus, Ivan Moffat forgatókönyvíró és a rendező fiának tárgyilagos, de kellőképp érdekes audiokommentárját hallgathatjuk meg. Külön korong szentelődik az extráknak, ahol töméntelen mennyiségű, közel három óra exkluzív anyag vár ránk, vadi új dokumentumfilmekkel és archív, korábban sosem látott felvételekkel egyaránt.



HALJ MEG MÁSKOR!

Eredeti cím: Die Another Day - amerikai, 2002. **Rendezte:** Lee Tamahori **Írta:** Neal Purvis, Robert Wade **Szereplők:** Pierce Brosnan, Halle Berry, Toby Stephens, Rosamund Pike **Forgalmazó:** InterCom

DVD specifikációk: **Hang:** angol (5.1EX), magyar, cseh, lengyel (5.1) **Kép:** 16:9 (2.35:1) **Felirat:** magyar, angol, görög, portugál, lengyel, cseh, török, héber, horvát

A 007-es ügynök kalandjait megörökítő DVD-kiadások mindmáig a formátum élvonalába tartoznak, ám a tavaly jubiláló sorozat legfrissebb tagja, ha lehet, még magasabbra teszi a lécet: az extrák töméntelen mennyiségét jellemzi, hogy a tok a megszokottól eltérően ezúttal két korongot rejt magában.

Az első lemez tartalmazza magát a filmet, kifogástalan kép- (anamorf szélesvásznú, rikítóan szép színekkel) és kellőképpen dübörgő hangminőséggel (a szomszédok legnagyobb bánatára 5.1EX angol és a mozis szinkronnal megegyező 5.1 magyar egyaránt választható). Mindezt rögtön három kommentárral is megfejelték: az elsőben Lee Tamahori rendező és Michael G. Wilson producer nyilatkoznak, a másodikban pedig Pierce Brosnan veszi át a szót, akihez később Rosamund Pike is csatlakozik. A harmadik – egyben talán legérdekesebb – az ún. pop-up kommentár: a film nézése közben apró „buborékokban" különféle érdekességek jelennek meg a James Bond-sorozattal kapcsolatban, néhol pedig rövid werkfilmek szakítják meg az alkotást.

A második DVD már csak és kizárólag az extráknak szentelődik, így helyhiány miatt csak a fontosabbakat említem meg. A hosszabb lélegzetű dokumentumfilmek mellett töméntelen mennyiségű kisfilmet találunk például az „Inside Die Another Day" szekcióban, melyek a forgatás konkrét állomásaihoz kötődnek, míg a sztoriboard-összehasonlítás és az egyes akciójelenetek (pl. légpárnás üldözés) során a kameraállás-váltó gombot is kihasználhatjuk. Külön menüpontot szenteltek a különféle Bond-kütyüknek, melyek specifikációit némi klikkelgetés után maga Q mutatja be.

Amennyiben az összes extra egymás utáni végignézése mellett döntenénk, jobb, ha többnapi élelemmel ülünk le a TV elé! ■ **Szalóky Bálint**





> NYEREMÉNYJÁTÉK

A fülke játék

Colin Farrell melyik - idehaza áprilistól vetített - filmben játszott együtt Al Pacinóval?

Az InterCom jóvoltából a megfejtők között *„A fülke"* látcsöveket sorsolunk ki.

> NYEREMÉNYJÁTÉK

Halj meg máskor!

Melyik színész bújt elsőként James Bond bőrébe az 1962-es „Dr. No"-ban?

Az InterCom jóvoltából a megfejtők között fantasztikus *„Halj meg máskor!"* ajándéktárgyakat sorsolunk ki (1 db rádió, 1 db baseball sapka, 1 db póló, 3 db többfunkciós toll, 3 db exkluzív jegyzetfüzet).

Beküldési határidő: 2003. július 15.

13. Budavári lantestek - „Cronica" - Budapesti Történeti Múzeum
XX. századi magyar íróportrék kiállításmegnyitó - Kassák Múzeum

15. DVD! Volt egyszer egy Amerika

17. Mozi!
Szindbád - A hét tenger legendája



18-24. Balatoni Nemzetközi Vitorláshét - Balatonfüred

19-27. Végvári Vigasságok - Eger

20. Al Di Meola - Margitszigeti Szabadtéri Színpad

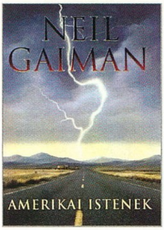


23. ZZ Top - Petőfi Csarnok

26. C.A.C. Kutyakiállítás - Budapest, Népliget - Építők Sportpálya

30-TÓL (08. 6-IG)
SZIGET FESZTIVÁL -
Budapest, Hajógyári sziget

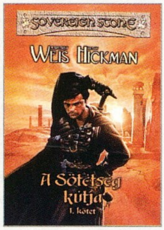
KÖNYV



NEIL GAIMAN: AMERIKAI ISTENEK

Az Újvilágba érkező emberek nem csupán szokásaikat és receptjeiket, hanem démonaikat, szellemeiket és isteneiket is magukkal vitték. Akiket aztán szép lassan elfelejtettek, és helyettük új isteneket (pl. a technikát és a pénzt) kezdtek imádni.
Árnyék frissen szabadult rab, aki miután eltemette autóbalesetben elhunyt feleségét (és vele együtt egy jobb jövő álmát is), minden mindegy alapon csatlakozik egy különös férfihoz, aki Szerda néven mutatkozik be. És ezzel megkezdődnek Árnyék természetfeletti kalandjai, melyek során Szerda segítségével azok között az istenek között találja magát, akikben ugyan nem hisz, de idővel kénytelen elfogadni a létezésüket.

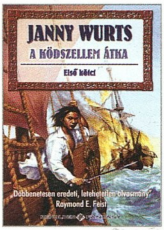
Szukits Könyvkiadó (2003)



MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN: A SÖTÉTSÉG KÚTJA I.

Loerem királyának két fia és számos ellensége van. Nem azért, mintha összeférhetetlen alak lenne, sőt, kifejezetten bölcs és békeszerető uralkodó, mégis óriási erőfeszítések árán tudja csak fenntartani a békét. Ennek legfőbb okai a kontinens különböző népeit összekötő mágikus Portálok, melyeket az istenek ajándékoztak neki. Nagyobbik fia, Helmos ugyanolyan bölcs és komoly, mint édesapja, ezért egészen biztosan jó király lesz majd. Csakhogy a kisebbik fiúnak, Dagnarus hercegnek egészen más elképzelései vannak a hatalmi viszonyokról. Tervei megvalósításához pedig nem rest felhasználni az Üresség feledésbe merült, tiltott mágiáját sem.

Szukits Könyvkiadó (2003)



JANNY WURTS: A KÖDSZELLEM ÁTKA I-II.

Úgy tűnik, Janny Wurts nem csupán Feist társszerzőjeként, de önálló alkotóként is megállja a helyét. Legalábbis az első magyarul megjelent sorozatának (A Fény és az Árnyék háborúja) első könyve ezt mutatja.
Amikor a kényszerűségből együtt utazó Arithon, az Árnyékmester és Lysaer, a Fény Ura (akik egyébként féltestvérek) számos viszontagság után megérkeznek az örökös köd borította Athera világára, a Hetek Szövetségének varázslói megváltóként fogadják őket. Az ő feladatuk ugyanis a Ködszellem átkának megszüntetése és az egész kontinens békéjének helyreállítása. Ha viszont nem tudnak túllépni a családjaik között feszülő kibékíthetetlen ellentéteken, akkor...

Beholder Kiadó (2003)



LISA SMEDMAN: PSZICHOTRÓP

Ezúttal nem hagyományos árnyvadászok, hanem magányos dekások a főszereplők, akik egymástól függetlenül, különböző okok miatt csatlakoznak be a Mátrixba. Aztán ott is ragadnak. Persze nem önszántukból, hanem mert valaki lezárta a kivezető utakat, és egy hálózaton kívül található helyre, úgynevezett „zsebuniverzumba" viszi őket. De hogy lehetséges ez? Esetleg létezhet egy mesterséges intelligencia, amely korlátlan erőforrásokkal rendelkezik, és saját céljai érdekében megpiszkálja a dekások agyát? Súlyos kérdések, amelyekre az öt dekásnak záros határidőn belül együtt kell megtalálnia a válaszokat, különben örökre a Mátrix belsejében számolhatják a biteket.

Beholder Kiadó (2003)



CATAN TELEPESEI

A Catan telepesei először 1995-ben jelent meg Németországban, és az év legsikeresebb társasjátéka lett. A játékot hamarosan kiadták angolul is, és sorra jelentek meg hozzá a kiegészítők is. Napjainkban is egyre több Catan klub működik világszerte, és a játék magyarul is megvásárolható, ezért is ajánljuk a figyelmetekbe.
A cél az, hogy Catan szigetén telepeseink segítségével minél nagyobb hatalomra tegyünk szert (építkezésekkel, kereskedelemmel és persze a hódítás különleges eszközeivel). Vázlatosan: a terepen hatszögletű területek kerülnek egymás mellé, melyek nyersanyagokat termelnek (fa, érc, tégla, búza, gyapjú), és ha a hatszögek számát kidobjuk, az, akinek települése van az adott terület élein jutalékot kap a terményből. Az így szerzett nyersanyagokból aztán fejleszthetjük falvainkat, vásárolhatunk utat (a települések összekötésére) stb. A játék támadó eszköze a "rabló", akit mindig a 7-est dobó játékos használhat: akadályozza a termelést, vagy zsákmányolhat is. Terjeszkedésünk érdekében nem egyszer kereskednünk is kell majd a többiekkel, illetve kikötők segítségével is cserélhetünk nyersanyagot.
Bár a forgalmazó a Catant 3-4 játékos számára ajánlja, a megfelelő kiegészítő beszerzésével akár öten vagy hatan is játszhatnak vele. A játékidő nagyjából 1-2 óra és nincs két egyforma parti, hiszen éppen annyi múlik a szerencsén, mint a jó stratégián. Jó szórakozást!



JUBILEUMI HARANGOK
MIKE OLDFIELD: TUBULAR BELLS 2003

Harminc évvel ezelőtt egy 19 éves zenész egy hétnyi stúdióidőt kapott, hogy elkészítse első művét. A megfeszített munka eredményeként készült el Mike Oldfield Tubular Bells című albuma, mely egy csapásra híressé tette. Azóta több interjúban is megemlítette, hogy bár az album nagy sikernek örvend – a kiadás óta több mint 16 millió példányt vásároltak belőle –, ő maga mégsem elégedett teljesen a felvétellel. A rövid idő és az akkori technikai lehetőségek miatt nem tudta százszázalékosan megvalósítani az ötleteit, ezért azt tervezi, hogy újra felveszi nyugodtabb körülmények között az album anyagát. A terv megvalósításához harminc évre volt szüksége, de elmondhatom, az eredeti-új album tényleg fantasztikusan szól!

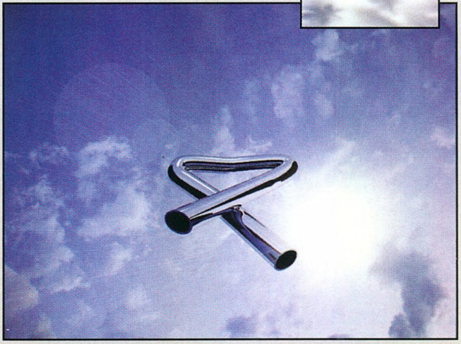


Mike Oldfield az angliai Readingben született 1953-ban. Tizenévesként a helyi folk-klubokban játszott nővérével, Sallyvel, és kiadták a Children of The Sun albumot. Ebben az időben alakultak ki a Tubular Bells kezdeti ötletei, például az a rész is, amelyik később a Piltdown Man néven lett ismert. 1969-ben Mike gitárosként csatlakozott Kevin Ayers and the Whole World csapathoz, akikkel elkészítettek néhány albumot. 1972-re összeállt az Abbey Road stúdióban eltöltött sok óra eredményeként egy vázlatos demó-anyag, mellyel Mike annyira elégedett volt, hogy elküldte a másolatait az összes vezető lemeztársaságnak, de mindegyik azzal utasította el, hogy a zene eladhatatlan: hosszú, unalmas, és még ének sincs benne...

Egyedül Richard Branson, aki akkoriban egy lemezbolt-lánc tulajdonosa volt, látott fantáziát az anyagban, de nem volt elegendő pénze kiadni. Egy évvel később, amikor lett tőkéje, és elhatározta, hogy lemezkiadót alapít, felhívta Mike-ot. Arra számított, hogy már rég eladta a Tubular Bellst egy másik lemeztársaságnak. Ehelyett akkoriban Mike második tartalék-gitárosként játszott Londonban a „Hair" musicalben, meglehetősen depressziós volt, néha még ennivalóra sem volt pénze. Branson azonnal szerződést kötött Mike-kal. Tom Newman hangmérnök javaslatára megvette Oxford mellett a The Manort, és berendeztek egy stúdiót: Mike beköltözött a Manorba, és a Tubular Bells készítése közben tanulta meg a stúdiótechnikát. Így lett a Tubular Bells a Virgin Records első hivatalos kiadványa 1973 májusában. Ezt az új típusú zenét – kétszer húsz percnyi instrumentális zene – az emberek egyetlen kategóriába sem tudták besorolni, a kritikusok ráadásul nagyon lelkesen fogadták, így nem csoda, hogy azóta is a Virgin cég legsikeresebb kiadványa.



1973 óta sok víz lefolyt a Temzén, Oldfield sorra adta ki jobbnál jobb albumait, elkészítette a Tubular Bells II-t és III-at, turnézott a világban, lemezkiadót váltott, de mindig benne maradt az az érzés, hogy meg tudja ő jobban is csinálni az eredeti Tubular Bellst. A lemez kiadásának harmincadik évfordulójára érkezett el a pillanat, amikor több mint félévnyi munkával újra elkészítette az albumot. Bevetette a legkorszerűbb technikákat és az eredeti hangszereit egyaránt, rengeteget próbálgatta, csiszolgatta a keverőpulton a hangzást, ami így tényleg fényesebb, tisztább lett. Sajnos a hangszerek bemutatását az első rész végén nem tudta most rábízni Viv Stanshallra, mivel a komikus meghalt 1995-ben, így Mike felkérte a Monty Pythonból jól ismert John Cleese-t, aki természetesen hozta a formáját.

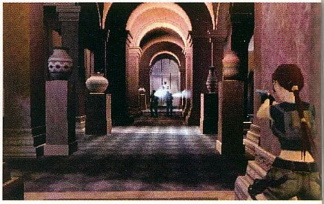


A harminc éves jubileum tiszteletére a Tubular Bells több változatban került a boltokba. Az egyiken csak a 2003-as felvételt találjuk meg, a másik, a „The Complete Tubular Bells" viszont tartalmazza még a Tubular Bells II és III albumokat is, valamint egy DVD-t, amelyen az első nyolc perc 5.1-es változata hallható, és egy, a bevezető dallamra készített három perces chill-out videoklip is megtekinthető.

A lemez sajtóbemutatására májusban került sor Spanyolországban, ahol manapság a legtöbb Oldfield-rajongó él. Az akkor készült interjúkból kiderül, hogy Mike sajnos nem tervez jubileumi koncertet, így meg kell elégednünk azzal, hogy a lejátszónkba helyezzük a régi, de mégis újnak ható korongot, elindítjuk, és fotelunkban hátradőlve élvezzük a zenét. ■ **TomTom**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS



A negyedik rész (The Last Revelation) végén ugyan csapdába esett egy piramis mélyén, de három év eltelte után ismét hódít a Lara Croft néven ismert kebelcsoda. Vadonatúj grafikus motort kapott a fejlesztőktől. A hagyományos Tomb Raider-elemek mellett a játékmenet ráadásul új lehetőségekkel bővült (lopakodás, interaktív NPC-k stb.). Larának szüksége is lesz ezekre az új lehetőségekre, hiszen a rendőrség gyilkosság vádjával kergeti.



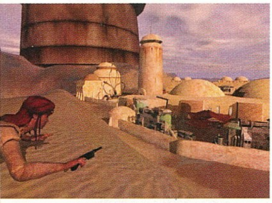
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Új fejezettel bővül a WarCraft saga is, július elején jelenik meg ugyanis a WarCraft III kiegészítője, a Frozen Throne. Az élőhalottakat a szövetség ugyan megállította, de a rosszfiúk két hősének sikerült egérutat nyernie. Egymással versengve igyekeznek elérni a messzi és fagyos északon rejtőzködő nagyhatalmú varázstárgyat, a Frozen Throne-t. A négy frakció ugyan megmaradt, de minden oldal kapott új hőst és egységeket. A kiegészítőben számos újítás lát napvilágot, ezek tovább növelik a WarCraft III hírnevét.

NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE



Megjelent az első hivatalos kiegészítő a nagysikerű Neverwinter Nightshoz is. A küldetéslemez főként a 40 óra tiszta játékidőt ígérő új hadjáratra támaszkodik, de a CD-n új szörnyek, páncélok és varázstárgyak is helyet kaptak (több mint egy tucat új szörny és két karakterosztály). A lelkes amatőr pályakészítők is örülhetnek, az Aurora szerkesztő új elemekkel bővült.

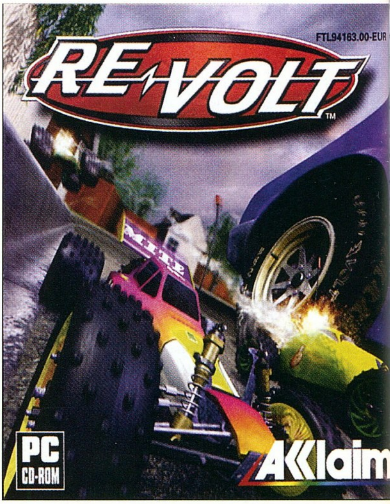


STAR WARS GALAXIES

Minden idők egyik legjobban várt online szerepjátékának fejlesztése végre valahára befejeződött. Amennyiben nem zavarja meg semmi az Erő harmóniáját, úgy június végén már javában kalandozhatunk a népszerű Star Wars világban. Sajnos a beharangozott lehetőségek egy része csak ígéret maradt, a fejlesztők azonban a megjelenés után folyamatosan bepótolják a hiányosságokat. A jövőre ígért szimulátor kiegészítőről az illetékesek mélyen hallgattak, nem kizárt, hogy csak 2005-ben lesz lehetőségünk a világhálón reprodukálni az endori csatát.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

RE-VOLT

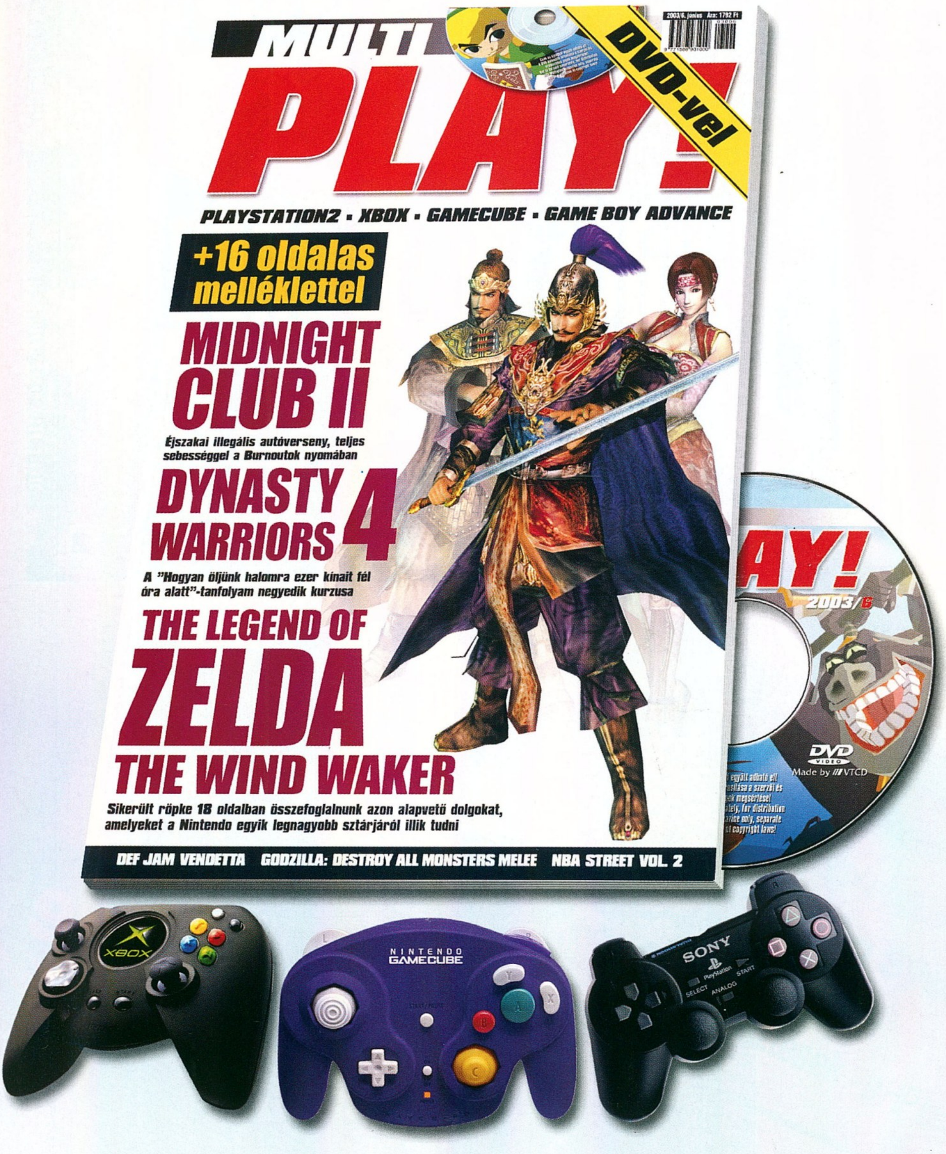


Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: Probe Entertainment

Következő teljes játékunk, a Re-Volt könnyed nyári szórakozást ígér. Ez a jópofa kis autóverseny a távirányítós kisautók világába kalauzol el bennünket. A játék grafikailag még mindig lenyűgöző annak ellenére, hogy 1999 augusztusában került a boltok polcaira. Első nekifutásra az irányítás kicsit nehéznek tűnhet, de néhány órás gyakorlás után nevetve körözzük le vetélytársainkat. Menet közben különféle kiegészítőket gyűjthetünk be, ezek közül az egyik kedvencem az elektromos kisülés, mely lemeríti az előttünk haladó autó elemeit. Egyjátékos módban a versenyek megnyerése után új kocsik és pályák elérése válik lehetővé (összesen 28 autó és 13 pálya). A Re-Volt remekbe szabott többjátékos résszel is fel lett vértezve, egyszerre nyolc kisautó versenyezhet a győzelemért.

Gépigény: Pentium 200, 32 MB RAM, D3D

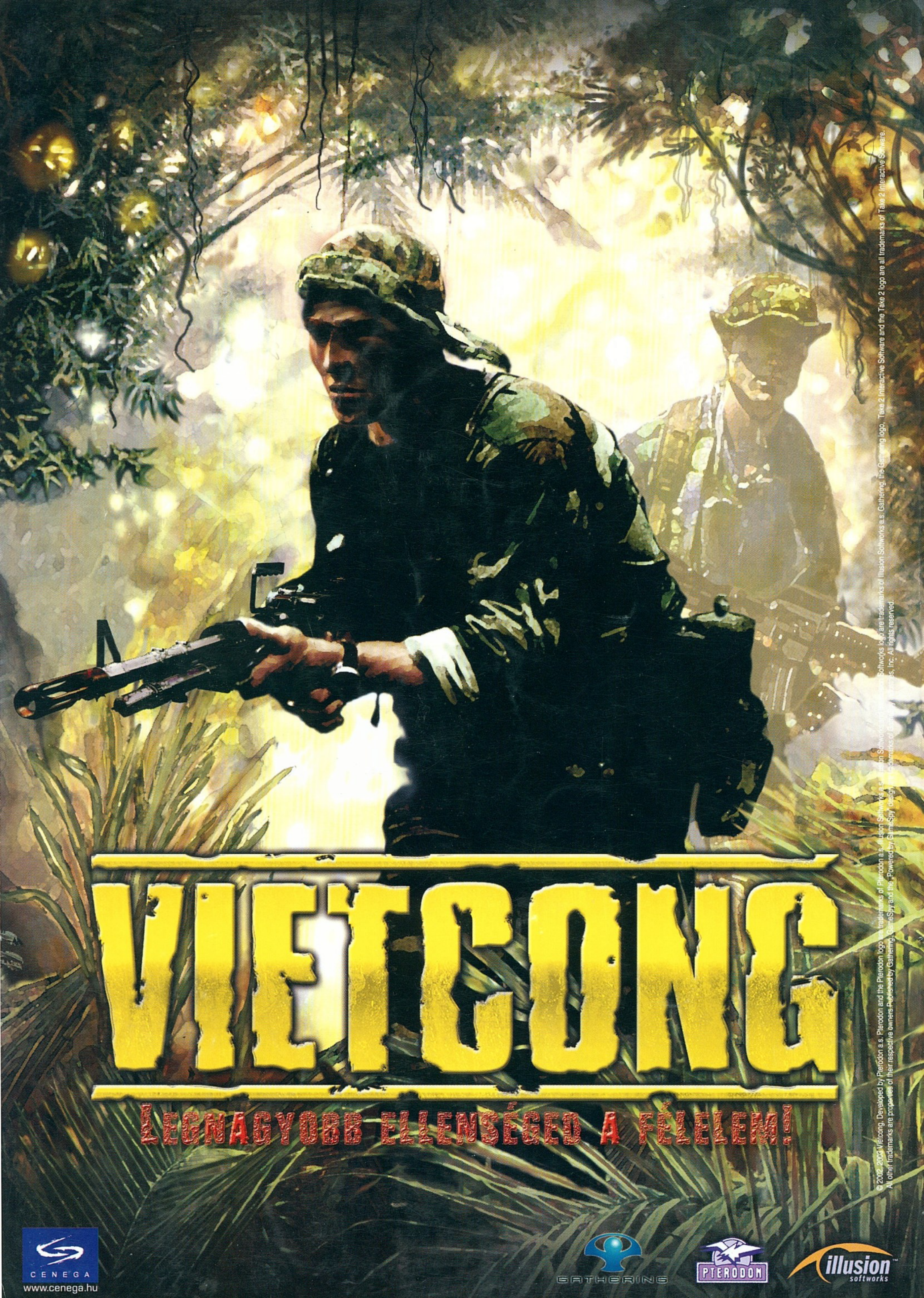
A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. JÚLIUS 25-ÉN JELENIK MEG!



MINDEN, AMIT A KONZOLOKRÓL TUDNI KELL!


BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
2 KENSINGTON SQUARE, LONDON, W8 5RB, ENGLAND.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT LTD.
20 BARCOO STREET, ROSEVILLE, SYDNEY, NEW SOUTH WALES, 2069, AUSTRALIA.
BROKEN SWORD II™ - THE SMOKING MIRROR™


BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR


VIETCONG
LEGNAGYOBB ELLENSÉGED A FÉLELEM!
CENEGA
www.cenega.hu
GATHERING
PTERODON
illusion
softworks